Edição ESPECIAL
88 páginas pelo mesmo preço!

GRÁTIS! Kirby em quadrinhos!

SENSACIONAL! Concorra a um game autografado por Shigeru Miyamoto



Nintendo WORLD

CONRAD EDITORA

64
Dezembro de 2003
R$ 6,50

Participe da promoção CONRAD GAMES+

Metal Gear Solid: The Twin Snakes
Ele está chegando ao Cube!



Tony Hawk's Underground
Skate como você nunca viu



Metroid: Zero Mission
O retorno de Samus ao GBA



True Crimes: Streets of L.A.
Herói ou vilão? Você escolhe!

É HORA DE RPG

Tudo sobre o gênero mais amado dos games

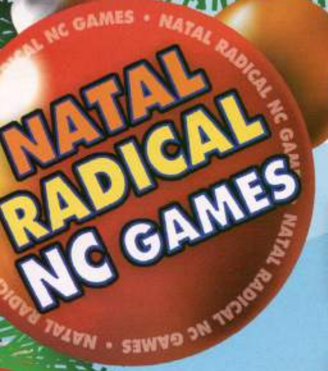
- Sword of Mana, Mario & Luigi e os lançamentos para GBA
- A trajetória no NES, Super NES, Game Boy e N64
- Os 10 melhores (e os piores!) RPGs da história

Agora com material exclusivo da NINTENDO POWER

Estratégias: Golden Sun 2 e Rogue Squadron 3

9 771516 189008 00064

www.nintendoworld.com.br



Presente melhor que esse


Bad Fur Day


Duke Nukem Zero Hour


Perfect Dark


Pokémon Stadium com Transfer Pak


Zelda Marjora's Mask com Expansion Pak


Hey You, Pikachu



Turok 2 Seeds of Evil


Robotron 64


All Stars Tennis 99


Milo's Astrolane


Bust -A-Move 99


Xena

Consulte outros títulos


007 Golden Eye


Zelda Marjora's Mask sem Expansion Pak


Fox Sports

Você encontra estes jogos nos revendedores:

A17 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 • NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 (011) 3097-0022 • FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • METROPOLE BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUÍ • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • (024) 2242-8887 • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 •

nem Papai Noel consegue!





Pokémon Puzzle League



Star Wars Episode I
Battle For Naboo



Mia Hamm Soccer

Rayman 2
The Great Escape



Powerpuff Girls
Chemical X-Traction



Blues Brothers 2000



Shadow Man



Megaman 64



MRC



Backstage Assault



Micro Machines 64



Battle Tanx
Global Assault



NHL Breakaway 98



Body Harvest



Tonic Trouble



Nintendo 64

Cadastre sua revenda

Atendimento exclusivo para revendedores

Não atendemos a consumidor final

Ligue agora
11 6236 1157

AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BLOCKBUSTER VIDEO • BRINQ. LAURA C. PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • • ELETROMIL (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES -(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE BRINQ. (011) 5052-6956 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTMIX (011) 6161-8090 • NET BOX RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO (015) 233-8295 • TEXAS FILM HIPERMERCADO (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-56183 ELDORADO (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES WWW SOFTWARE E GAMES - (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR -(019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.GRGAMES.COM.BR WWW.TEXASFILM.COM.BR (015) 224-3581 • WWW.XTREMEGAME.COM.BR (011) 5052-0513 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

Design: Ricardo Campos

Editorial

A partir desta edição, o Kirby será nosso companheiro nos quadrinhos. Confira, a partir da página 37, as aventuras do herói rechonchudo

Isso é que é Natal!

Quem gosta, ama. Quem não gosta, odeia. Não há meio-termo quando o assunto é RPG. É esse o tema principal desta edição da **Nintendo World**. Quais são as características que fazem de um game um RPG? Quais os melhores títulos lançados para os consoles Nintendo? E os piores? Por que o gênero conquista cada vez mais fãs e novos jogos não param de sair? **Zelda** é ou não um RPG? Nosso especial de sete páginas (escrito com capricho por Eric Araki) tenta esclarecer esse assunto que gera tanta discussão entre os fãs da Nintendo. Você pode amar ou odiar, mas vai curtir a matéria.

Fizemos esta revista em clima de especial. E não é porque esta é a edição 64 da **NW** (já viu a homenagem que fizemos ao N64?) ou porque é a última do ano (ah, férias, presentes, festas, praia, descanso...). É por tudo isso junto. E para comemorar, preparamos um brinde bem legal. Sabe o Kirby? Então, ele agora é protagonista de um anime bacana, transmitido pelo canal pago Fox Kids. O desenho virou uma história em quadrinhos, que, a partir deste mês, invade as páginas da sua revista. E você vai conferir com exclusividade as aventuras do herói gorducho pelos próximos dois meses, uma cortesia de nossos amigos da Nintendo Power para os leitores brasileiros.

É por isso que esta revista está tão turbinada, você já deve ter notado. São 88 páginas, 24 a mais do que a edição normal.

E tudo isso por nenhum centavo a mais. Preço bom, muito mais páginas, brindes, promoções legais... Estamos mesmo contagiados pelo espírito natalino, diz aí?

Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

Listão

Índice

Tony Hawk's Underground
pág. 68

Beyond Good & Evil
pág. 73

Nosso critério de avaliação

Todos os [illegible] da **Nintendo World** [illegible] **NW** [illegible] Pode confiar!



de 8,0 a 8,9 — de 9,0 a 9,9 — 10

CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Diretora de Redação Noelly Russo
Editor Executivo Renato Viliegas

Nintendo World
Editor Pablo Miyazawa
Editor Assistente Eric Araki
Designers Ana Franco e Kelven Frank
Revisora Andréa Aguiar

COLABORADORES
Eduardo Trivella, Fabio Santana, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Maria Beatriz Sant' Ana, Renato Siqueira, Ronny Marinoto (textos); Elisabeth Nagahama, Homero Letonai (arte)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati **Executivos de Contas** Rafael Ferreira e Gracia Lemos
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas Diretas Chris Perucchi
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves **Gerente de Circulação** Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Dirceu Darin
Coordenadora de Marketing Vanessa Serra
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite **Gerente Financeira** Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon e Artur Augusto Martins

Nintendo World
Edição 64, dezembro de 2003, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892

ATENDIMENTO AO LEITOR
Felipe Rasolio e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078 atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão: Plural
Distribuição DINAP
ANER

SÓ OS MELHORES CHEGAM À VITÓRIA NA COPA MUNDIAL DE QUADRIBOL



Aqui está a sua oportunidade de jogar Quadribol, o esporte preferido de bruxas e bruxos. Faça a sua casa ser a vencedora do campeonato em Hogwarts e siga para competir no maior de todos os desafios, a Copa Mundial de Quadribol. Escolha uma entre nove seleções internacionais e jogue em todas as posições. É rápido. É emocionante. Viva intensamente a completa experiência de jogar Quadribol pela primeira vez.



Challenge Everything







www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

N-mail

Mais um ano chegou ao fim! É hora de preparar suas resoluções para 2004. A galera da **Nintendo World** já fez as suas: vai continuar jogando muito videogame e mandando brasa na sua revista favorita! Quer um conselho? Você deveria fazer o mesmo! E nos intervalos, continue nos escrevendo cartas

Hein?

Gostaria de saber como faço para enviar meu desenho para o Hot Paint. Obrigado!

Marco Túlio
Via e-mail

Pegue um pedaço de papel, caneta, lápis de cor, giz de cera ou qualquer coisa que escreva. Desenhe, coloque dentro de um envelope, vá até o correio, compre alguns selos e envie para cá. Simples como atravessar a rua.

Economia é isto!

Estou triste por não conseguir encontrar o GameCube por US$ 99. Só o encontro por R$ 900!

Helder Heleno Camara
Belo Horizonte/MG

E eu estou revoltado por entrar em lojas de R$ 1,99 e encontrar um monte de produtos por R$ 2,99!

Violência

Preciso desabafar. Em setembro, fui rendido por três ladrões quando saía para ir à escola. Fui trancado no quarto enquanto eles limpavam minha casa. Levaram meu Cube e todos os meus jogos (até mesmo o **Zelda: The Wind Waker**, que eu nem tinha zerado direito!). Se alguém souber de alguma loja que venda o GameCube baratinho, me escreva. E tomem cuidado ao sair de casa!

Tiago Mesquita Silveira
São Paulo/SP

Nem havia terminado de ler sua carta e já sabia que você era de São Paulo. Outro palpite foi Rio de Janeiro. Se bem que, praticamente, o Brasil inteiro está tendo problemas com a violência, não é mesmo? Triste, mas verdadeiro. Quem sabe não inventam um dispositivo, para ser acoplado ao GameCube, que solte gás venenoso quando ele estiver sendo roubado...

Chato, eu?

Gostaria de parabenizá-los pela **NW**. Mas, tenho alguns poréns para destacar:
1. A seção de dicas poderia se localizar no fim da revista, como era antes.
2. A matéria do jogo **P.N. 03** (**NW 61**) ficou confusa e pouco esclareceu minhas dúvidas. Espero que o motivo tenha sido por vocês receberem o material da Nintendo Power.
3. Achei decepcionante o adesivo que veio na edição 61. Um pôster teria sido melhor.
4. Vocês gostam que os leitores transformem suas revistas em peneiras? Deve ser isso que vocês querem com essa promoção na qual precisamos recortar aqueles pequenos símbolos da Conrad. Não dá para colocá-los nos cantos das páginas? Assim não precisamos estragar a revista. Gosto de colecionar as **NW**s inteiras!
Fico grato pelo tempo gasto, pois sei que vocês têm muitas cartas para ler, principalmente de leitores chatos.

Augusto Murari
Santa Maria/RS

Que é isso, Gugu... você não é chato. Você é um chatão! Santa Maria! Brincadeira. Não vá se ofender, hein! Você tem todo o direito de reclamar quando não gosta de alguma coisa na NW**. Continue sendo esse chatão, que a gente promete continuar tentando achar o caminho mais apropriado pra todo mundo.**

Carta do mês

O negócio é o seguinte: PAREI de comprar a **NW**!
1. PAREI porque a revista não tem mais notícias sobre os consoles humanamente adquiríveis e que eu tenho condições de ter: o Super NES e o N64.
2. PAREI porque, em uma clara falta de respeito aos nintendomaníacos brasileiros, que, em sua maior parte, não têm condições de ter esse "gamecube" (nem vale a pena escrever com letra maiúscula), que tem preços astronômicos e incompatíveis com a realidade.
3. PAREI porque a **NW** tornou-se uma revista voltada apenas para uma pequena elite. Os outros que fiquem chupando o dedo, vendo uma verdadeira vitrine de jogos que nunca vão ter.
4. PAREI porque nem ao menos dicas para os consoles mais antigos vocês publicam. Cadê, por exemplo, os códigos de **Perfect Dark**, hein?
5. Enfim, PAREI. Para mim não tem mais nada útil nesta revista. Agora, não passa de um monte de folhas de papel que só ocupam espaço. Ponham a mão na consciência. Afinal, se o Nintendinho, o Super NES e o N64 não tivessem existido, vocês jamais seriam o que são hoje. Apesar de tudo, torço por vocês.

Leonardo de Melo Vieira dos Santos
Rio de Janeiro/RJ

Você enumerou vários tópicos, mas todos dizem, praticamente, a mesma coisa: você não quer mais saber da NW **porque ela não fala mais nada sobre os seus consoles. Como diria o padre Quevedo: "isto és una mentira!". Já deu uma lida na matéria "Os 64 Motivos para Sentir Saudades do N64"? Gostou? Pode confessar! Eu sei que você adorou! Mas, pôxa Léo... o Super NES e o N64 não estão mais em sendo fabricados. Há muitos anos não são mais lançados jogos novos para eles. O que você quer que a gente faça? Uma revista de games tem que mostrar as novidades e, no momento, as novidades são os jogos para Cube e GBA. Você pode não ter esses consoles hoje, mas quem sabe no futuro eles não estejam ao lado do seu N64 e do seu Super NES? Acho que você está fazendo uma grande besteira ao parar de ler a revista de que tanto gosta. Quer saber por quê? Os códigos de** Perfect Dark **foram publicados em uma edição antiga (que você não tem), que provavelmente chegou às bancas quando você ainda não tinha um N64. Se você parar de comprar a** NW**, não vai ter o que ler quando estiver jogando nos consoles que não possui hoje. De qualquer jeito, obrigado por torcer por nós.**

Querido Eric Araki...

Você pode ser considerado o melhor treinador de Pokémon do Brasil, porém nunca lutou contra mim. Tenho 201 vitórias e apenas três derrotas. Queria saber quando poderei enfrentá-lo, em algum torneio ou em qualquer ocasião.

Pedro Mnd
Via e-mail

Muito cuidado, pequeno Pedro, pois Eric "Hércules Chinês" Araki não é apenas o melhor treinador de Pokémon do Brasil: ele é um Pokémon de verdade,

legais! Não deixe de mandar seus dados completos (nome, endereço e idade). Use o e-mail redacao@nintendoworld.com.br

Ou escreva para:
Revista Nintendo World - Seção N-Mail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação
CEP: 01539-020 - São Paulo/SP

tão raro e perigoso que ainda não foi capturado em nenhum game da Nintendo. Sua evolução para "quase humano" é tão perfeita que poucas pessoas aqui sabem desse segredo. Se você enfrentá-lo em algum torneio, além de perder feio, corre o risco de ir parar dentro de uma Pokébola.

Cento e poucos anos

Há pouco tempo, descobri o mundo dos games e me apaixonei pela Nintendo e pela **NW**. Tenho uma pergunta: vocês disseram que a Nintendo tem 114 anos. Ela não está um pouco "velha", comparando com a Atari, que surgiu há menos de 30 anos?

Miriam Bolfoni
Via e-mail

A Nintendo, velha? Você nunca ouviu dizer que a vida começa aos 110? Ou será que é aos 40? O que eu sei é que a Nintendo já fabricava jogos (mas não eletrônicos) antes mesmo do fundador da Atari nascer.

Idéia fixa

Se você quiser algo, coloque um objetivo na sua mente e conseguirá. Meu pai sempre diz isso, mas achei que fosse mentira. Meu sonho é trabalhar na Conrad, mais especificamente na **NW**. Adoro escrever, ler e jogar games da Nintendo. Não tenho aquela visão de que redatores só jogam videogames e comem pizza! Acho o trabalho superlegal e tenho o objetivo de um dia trabalhar aí. Tenho apenas 15 anos, mas já é hora de escolher um rumo na vida. Vou fazer jornalismo e estou certo de que estarei com vocês dentro de alguns anos!

Antoni Luz Tescaro
Via e-mail

Ouça bem o seu pai, pois ele parece ser um velho sábio (com todo o respeito). Não há dúvidas de que a mente é um templo: se você tiver um objetivo, força de vontade, determinação e uma cabeça equilibrada, os obstáculos do mundo serão mais facilmente superados. Se você quiser trabalhar aqui, é só batalhar para isso!

Questão de nomenclatura

Qual o nome do sucessor do GameCube? Estão falando que o nome será N5!

Vitor Ribeiro
Via e-mail

Qual o nome do sucessor do Lula? Estão falando que será Polvo! Ahhh, pára com isso!

Questão de pronúncia

Como se pronuncia o nome do nosso querido Shigeru Miyamoto? É "Shijeru", "Shigueru", ou as duas opções estão erradas?

Eduardo Mori
Via e-mail

Não se preocupe, pois ele nem liga muito para isso. Já o chamamos de Shijeru, Shigueru e até de Sujero quando enchemos a cara em uma festa da Nintendo. Do alto de sua diplomacia, o mestre Miya continuou inabalável e nos tratou com a cordialidade costumeira.

Duplamente encalhado

Faz um ano e meio que tenho um GBA e ainda não consegui jogar uma partida Multiplayer. Aqui neste fim de mundo, só eu tenho esse aparelho. Gostaria que vocês me ajudassem a resolver esse problema, divulgando meu telefone para eu arrumar alguém para jogar comigo. Gostaria também de mandar um beijo para todas as leitoras da revista e deixar um recado: estou solteiro, me liguem!

Rafael Campos
Via e-mail

Acho melhor não divulgar seu telefone, Rafa. Primeiro: você não falou onde mora exatamente e nem deu o prefixo. Segundo: seu telefone ficaria tocando o dia inteiro com gente (como nós) passando trote. É melhor tentar uma sala de bate-papo ou então o ICQ para resolver seu problema.



Bonzão!

Adorei a matéria sobre **Mario Kart: Double Dash!!**. Estou ansioso para saber a avaliação de vocês sobre o jogo. E com muita humildade, já digo: vou ganhar o campeonato organizado pela Nintendo e não vai ter para ninguém!

Rafael Baldi
Sao José do Rio Preto/SP

Vai pensando que é mole, pé-de-breque! É pena que não podemos entrar no campeonato, senão você seria humilhado até implorar para que parássemos de encher a sua traseira com cascos vermelhos! Somos os reis de MKDD!! **e não tem para ninguém!**

Gostou mesmo?

Salve **NW**, beleza? Muito boa a idéia da seção "Qual é o game?". Achei o máximo! Vai explodir!

Shadow Sonic
Via e-mail

E muitas outras coisas também vão explodir! De agora em diante, vai ser dinamite pura!

Zoólogo

O Trivella cometeu a gafe de chamar as tartarugas de anfíbios! Até onde eu sei, tartaruga é réptil!

Ricardo Cappellano
Juiz de Fora/MG

Se o juiz tá de fora, quem é você para julgar? Contudo, você tem razão: as tartarugas, apesar de sobreviverem na terra ou na água, são répteis. Rolou uma polêmica aqui na época desse ocorrido e decidiu-se por classificá-las como anfíbios. Foi mesmo uma gafe das grandes...

Falando nisso...

Vacilamos com os troféus da edição 63. Muita gente reparou que Prince of Persia: The Sands of Time **deveria ter ganho o troféu dourado do Mario, mas acabou levando o Luigi prateado. Foi falha nossa! Aqui está o prêmio que o game merece por sua nota 9,0.**

Idéia bizarra

Tive uma idéia para um game sinistro! O nome é Billy Dunkan. Você é um valentão do colégio que tem de derrotar os garotos para roubar seus lanches, que servem como munição ou arma (arma de meleca, escudo de goma de mascar, etc.) O golpe inicial é o peteleco e seus inimigos são os inspetores, os coordenadores e o diretor.

Luca Cantini
Via e-mail

Quem é Billy Dunkan na vida real? O cara que aterroriza você no recreio? E se for capturado pelos inspetores, coordenadores ou diretor, onde vai parar? Na sala da coordenação? Ajoelhado no milho?

Hot Paint

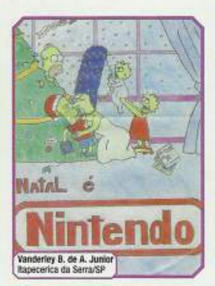


Regulamento

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Hot Paint**
R. Simão Dias da Fonseca, 93, CEP: 01539-020, São Paulo/SP
Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, sua idade, seu endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

Vencedor

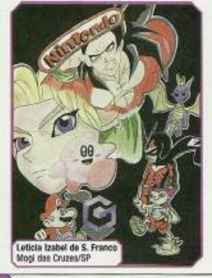
Thiago Yukio Sasaki
São Paulo/SP



Vanderley B. de A. Junior
Itapecerica da Serra/SP


Adann Kerner L. da Silva
São Paulo/SP

Adiel de Souza Ribeiro
Mauá/SP



Leticia Izabel de S. Franco
Mogi das Cruzes/SP



Guilherme Fernandes Vidal
Teresina/PI

FALE COM A NINTENDO WORLD!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO
Envie comentários, sugestões ou críticas para redação@nintendoworld.com.br ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR
Para anunciar na Nintendo World entre em contato com publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS
A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais.
Entre em contato através do e-mail publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR:
Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6082, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@conradeditora.com.br, ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES
Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o valor não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS
Assine a Nintendo World e desfrute da tranquilidade de receber seu exemplar em casa.
Fone: (11) 3237-3216, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30.
E-mail: assinaturas@conradeditora.com.br

OUTROS PRODUTOS
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse www.lojaconrad.com.br

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD
www.nintendoworld.com.br


quem é você?
© 2003 Nintendo. www.nintendo.com
Nintendo®

Eles amam mesmo a Nintendo World!

Os fãs pulam, esperneiam e até amarram melancias no pescoço para ganhar um GameCube

A promoção "Eu Amo A Nintendo World" foi um sucesso! Milhares de leitores nos surpreenderam com provas de devoção e carinho pela **NW**. O páreo foi duro. Teve gente dormindo em cima da coleção de revistas, andando sem roupa por aí, teve fotomontagens, entre outras loucuras. Conheça agora os quatro vencedores da promoção. Cada um levou um GameCube novinho para casa. Parabéns a todos os participantes e até a próxima!



O **Edmilson Costa**, de Itaboraí/RJ, tentou amarrar uma melancia no pescoço para chamar a atenção das pessoas para o seu amor pela **NW**. Como não conseguiu, colocou a fruta na cabeça e saiu por aí como Watermelon Boy. Foi de parar o trânsito, literalmente.



O **Jefferson Carvalho Borges**, de Uberaba/MG, levou sua paixão por Zelda ao extremo. Vestiu colant branco, gorrinho verde e até arranjou uma Epona de verdade! Imagine o calor que o cara passou? Vencedor merecido!



O **José Luis dos Santos**, de Ubá/MG, arranjou um jeito singelo de mostrar seu amor pela **NW**. Ele colocou isso nas nuvens, bem alto, escrevendo a frase "Eu te amo, NW" em uma pipa. Simples, rápido e bastante original.



O **Lucas do Lago**, de Belo Horizonte/MG, foi muito cara-de-pau: o garoto invadiu uma convenção política de sua cidade com um cartaz jurando seu amor pela **NW**. Ele quase foi expulso a tapa, mas levou o prêmio.



10x na EUROPA

GameCube dá um salto nas vendas

Desde que o preço do Cube caiu na Europa, as vendas da máquina subiram mais rápido que foguete. Segundo a Nintendo of Europe, as vendas do GameCube aumentaram dez vezes desde outubro, o que fez com que a empresa se tornasse a segunda colocada nas vendas do continente.

O mercado europeu era aquele que fazia a Nintendo mais sofrer com a concorrência. A porcentagem do mercado ocupado por usuários do Cube era de 5% desde o início do ano, o que a colocava em terceiro lugar no ranking das empresas de games. A redução do preço foi tão significativa que agora a parcela do mercado ocupada pelo GC é de 25%.

A Nintendo prepara uma pesada campanha de marketing com diversos lançamentos de peso para o Natal, como a versão exclusiva do Cube com os games **Mario Kart: Double Dash!!** e **The Legend of Zelda: Collector's Edition** de bônus. Com isso, a empresa espera elevar ainda mais esses números.



"Mamma mia, eu adoro dinheiro..."



Nintendo lança novo console na China

iQue é a nova mania entre os jogadores



Um brinquedo para chinês ver

2003 foi um ano de mudanças profundas no território dos games. A crise japonesa obrigou muitas empresas a procurar novos mercados fora do país. Os principais alvos foram a Coréia e, surpreendentemente, a China. Até o final de 2002, esse país era completamente ignorado pelo mercado mundial de games, graças à pirataria. A China era um dos maiores produtores mundiais de produtos não-licenciados, mas os esforços de seu governo fizeram a situação melhorar.

Agora, a própria Nintendo entrou de cabeça nesse mercado. A melhor prova disso foi o lançamento de um console produzido exclusivamente para o público chinês, o iQue. Trata-se de uma versão pequena do Nintendo 64, do tamanho de um joystick e que roda ligado à televisão. Até aí, nenhuma novidade. A garante sacada fica por conta de como os jogos são distribuídos. O console vem com um cartão de memória de 64 MB. O usuário vai até uma loja credenciada e grava no cartucho o jogo que desejar, pagando uma pequena taxa. Para quem não sabe, o sistema já foi utilizado por muito tempo no Japão, mas com a distribuição de jogos para Super NES e Game Boy.

Entre os títulos disponíveis até o momento, estão clássicos como **Super Mario 64, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Star Fox 64** e tantos outros. Um detalhe: todos os jogos foram traduzidos para o chinês! É a Nintendo abraçando o mundo!

N BITS

• **Zelda** demais nunca é o bastante. A Nintendo anunciou que está trabalhando em um remake de **The Legend of Zelda: Four Swords**, para o GameCube. A versão trará ainda o game **The Legend of Zelda: Tetra Tracker** no mesmo disco. A previsão de lançamento é fevereiro, no Japão.

• A Square Enix tem motivos de sobra para comemorar a volta aos consoles Nintendo. Seu primeiro lançamento, **Final Fantasy Tactics Advance** (GBA), ultrapassou a marca de 1,5 milhões de unidades vendidas, sendo 460 mil no Japão, 760 mil nos EUA e 330 mil na Europa.



A (mais nova) invasão dos animes

One Piece e Naruto chegam ao GBA e GameCube









No alto, os games de One Piece. Abaixo, as imagens dos games de Naruto

Os otakus (fãs de animes e mangás) têm ainda mais motivos para adorar a Nintendo. **One Piece** e **Naruto**, dois dos animes de maior sucesso no Japão atualmente, estão de malas prontas para embarcar no GBA e no Cube.
A Bandai anunciou dois títulos baseados em **One Piece**. **One Piece Baseball: Baseball of One Piece**, para GBA, traz Ruffy e companhia em um divertido jogo de beisebol. Cada jogador usa seus golpes característicos (como o Gomu Gomu no Pistol do Ruffy, ou os chutes do Sanji) para rebater. Além disso, os personagens também irão estrelar **One Piece Grand Battle 3**, um game de luta no estilo **Smash Bros. Melee**, também para GC.
Naruto também ganhará seu game para o console. A soft-house Tomy está preparando um jogo de luta batizado de **Naruto: Gekitou Ninja Taisen 2**. Os personagens podem realizar seus principais ataques do seriado, além de golpes em dupla. Infelizmente, não há previsão para que esses games cheguem a este lado do mundo.

PODEROSA Nintendo

Big N promete dominar a E3 2004

Não é novidade que as maiores produtoras de consoles da atualidade estão em uma verdadeira corrida. Destino: as plataformas da nova geraçao. "Quando lançamos o GameCube, nosso concorrente já tinha uma vantagem de mais de um ano no mercado", explicou Satoru Iwata, presidente da Nintendo. "Desta vez, lançaremos nossa nova plataforma junto com nossos concorrentes." E essas palavras começam a se concretizar. No final de novembro, o diretor de gerenciamento da Nintendo, Yoshihiro Mori, anunciou que a Nintendo está preparando um novo produto que será apresentado durante a E3 2004. Disse também que o próximo console da empresa utilizará a nova tecnologia de processadores da IBM. O processador será capaz de gerar mais de dois trilhões de operações por segundo.
Até o momento não se sabe qual será a configuração técnica do console, nem se é um portátil ou uma nova plataforma. Mas já é para deixar os fãs ansiosos.



A imagem ao lado não quer dizer que haverá uma nova versão de Mario 64 na E3 do ano que vem. Longe disso. É que achamos bacana ver o bigodão voando, então...



Testamos Zelda: Collector's Edition

Coletânea luxuosa de Zelda é presente de Natal da Nintendo

No final de novembro, chegou um verdadeiro tesouro histórico à redação da **Nintendo World**. Testamos a famosa e desejada edição de colecionador de **The Legend of Zelda** para GameCube. O disquinho junta quatro dos maiores sucessos de Zelda em um produto só: **The Legend of Zelda**, (o primeiro game, lançado em 1987 para o NES), **Zelda II: The Adventure of Link** (de 1988, também para o NES), **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** e **The Legend of Zelda: Majora's Mask**, ambos para o N64. Os games estão exatamente como na época em que foram lançados, com uma ligeira melhoria nos gráficos (no caso dos games para N64).

Mas nem tudo é perfeito. Infelizmente, essa maravilha não será lançada por aqui. A Nintendo dará esse disco como brinde ao consumidor que comprar seus principais lançamentos de Natal. Nos EUA, ele acompanha o pacote do GameCube série Platinum (aquele que tem o símbolo da Triforce gravado na tampa) e também pode se conseguido através de cupons inclusos nos games **Mario Kart: Double Dash!!, Mario Party 5 e 1080º Avalanche**. Os leitores que adquirirem a assinatura da revista Nintendo Power também levam o brinde. Se você é fã de **Zelda** e sonha com um desses, é melhor correr para as importadoras. Algumas delas podem ter o game para vender. Se encontrar, aproveite, já que é uma edição limitada!

Admirável mundo Nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

Por Fabio Santana

Galeria dos personagens estúpidos

Os irmãos Lee



Em 1987, o game **Double Dragon** foi lançado com um enredo "genial": os arruaceiros Black Warriors raptam sua namorada e você deve resgatá-la. A cena de abertura era surpreendente: a gangue atordoa a pobre Marian com um soco no estômago, deixando os irmãos Billy e Jimmy Lee (que estavam o tempo todo na garagem, fazendo sabe-se lá o quê) a ver navios. A dupla só resolve pôr a mão na massa quando os delinqüentes já estão longe. Depois de muitas fases de pancadaria, os irmãos confrontam o líder da gangue, Willy. Após a luta, o inesperado acontece: os estúpidos heróis descobrem, espantados, que a garota namora os dois ao mesmo tempo! Billy e Jimmy precisam sair no tapa para ver "quem vai ficar com Marian". E a moçoila ainda fica com o vencedor da briga, sem o menor remorso e na maior cara-de-pau! Antes de você nos mandar e-mails malcriados, vamos esclarecer: esse enredo bizarro foi obra da equipe de localização da versão americana de **Double Dragon**. O game japonês tinha uma história mais elaborada e explicava melhor esse triângulo amoroso. Aliás, a nova versão do game para GBA conta a história de uma maneira bem mais convincente. O que não nos convenceu foi a ilustração da capa da nova versão (no canto superior direito). Mas que poses esquisitas, hein?



Desinibida essa Marian, não?



Há 5 anos, na NW...



Link foi a capa da **NW 4**, enquanto o mundo parou para jogar **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Os fãs pediram mais, e **Zelda** foi assunto em várias edições. Ainda naquele ano, o Game Boy deu um passo decisivo: ganhou cores e se tornou... Color. E a **NW** encerrava seu ano de estréia como uma das três maiores revistas de games do país.

Qual é o game?

A foto misteriosa da edição 63 foi fácil. Mais de 400 e-mails chegaram na primeira semana, mas os mais rápidos foram os dos leitores Rodrigo Guerini, Sandro Cabral e Carlos F. Santos. O game era **Street Fighter II** (Super NES).

Desta vez, está mais difícil. Adivinhe a qual game pertence a foto acima e envie a resposta para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.

Você sabia disso?

É claro que não!

Até o início da década de 90, a Nintendo fazia um controle rigoroso do conteúdo de cada jogo lançado nos EUA. Porém, cenas "picantes" acabavam passando pela censura. Um desses casos aconteceu em **Secret of Mana**, o RPG da Square para Super NES. Na versão japonesa do game, havia um inimigo chamado Ecchi na Hon, traduzindo: "porno book" (ou "livro pornô"). A censura ordenou que o nome do inimigo fosse mudado, e o diabinho ficou conhecido no Ocidente como National Scar. Só que eles não perceberam um detalhe: em raras ocasiões, o livro que esse personagem folheava mostrava uma página com uma mulher nua em uma pose sensual! Essa "obscenidade" acabou fazendo parte do game, para desespero da Nintendo.



N-versariantes de dezembro

Personalidades, games e empresas que nasceram no último mês do ano.

6
Nosso querido (e atual) presidente da Nintendo, Satoru Iwata, completa 44 aninhos. Isso é o que chamamos de "a nova cara da Nintendo".

12
O mais influente compositor de trilhas sonoras de games do início dos anos 90, Yuzo Koshiro (**Actraiser** e **Super Adventure Island**), faz 36 anos. Koshiro, cadê você?

13
Hirokazu "Hip" Tanaka, um dos mais aclamados compositores de trilhas sonoras da Nintendo (**Kid Icarus, Metroid, Super Mario Land**), comemora 46 anos de vida.

15
Festa na Capcom! O presidente-fundador da companhia, Kenzo Tsujimoto, chega aos 63 anos.

17
Outra data importante para a Capcom: o robozinho azul Mega Man completa 16 anos de sua primeira aparição no Famicom. Já pode votar!

18
A série **Final Fantasy** tem motivos de sobra para também comemorar seus 16 anos. Já são mais de 50 milhões de games vendidos pelo mundo!

19
O explosivo **Bomberman** sopra 18 bombinhas e comemora sua maioridade. Sua primeira aparição foi no Famicom, em 1985.

24
O fundador e ex-presidente da Namco (e desafeto de Hiroshi Yamauchi), Masaya Nakamura, faz 78 anos.

25
Feliz Natal e parabéns para Yoji Shinkawa, ilustrador e designer de personagens de **Metal Gear Solid**. Ele faz 32 anos.

PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME™

Já nas lojas!

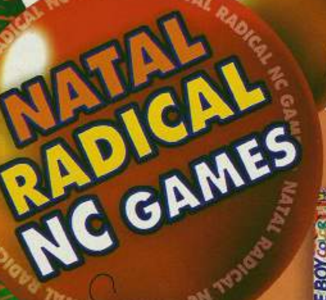
"Um nível superior na categoria de ação" - Game Informer

www.princeofpersiagame.com



GAME BOY ADVANCE

UBISOFT



Presente melhor que esse



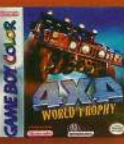

Metal Gear com Game Link


Mickey Speedway USA com Game Link


Pica-Pau Racing com Game Link

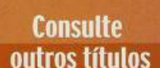

Pokeemon Puzzle League c/ Game Link


Babe and Friends


4X4 World Trophy


Driver


Mat Hoffman's Pro BMX


Consulte outros títulos


Snoopy Tennis


Supercross Freestyle


Looney Tunes Martian Alert


Tetris DX

Imagens ilustrativas. Promoção válida por tempo limitado ou enquanto durar o estoque.

Você encontra estes jogos nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 • C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 (011) 3097-0022 • FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • METROPOLE BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUÍ • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • (024) 2242-8887 • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 •

nem Papai Noel consegue!

NC games



Tony Hawk's Pro Skater c/ Game Link



Pokémon Trading Card Game c/ Game Link



Resident Evil Gaiden com Game Link



Perfect Dark com Game Link



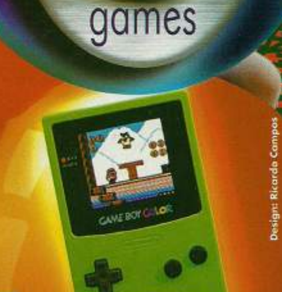
Bugs Bunny Crazy Castle



Muppets



Mortal Kombat 4



Game Boy Color



24 Horas de Le Mans



Ronaldo V-Soccer



Ultimate Fighting Championchip



Tiny Toon Buster Saves the Day

Cadastre sua revenda

Atendimento exclusivo para revendedores

Não atendemos a consumidor final

Ligue agora 11 6236 1157

Design: Ricardo Campos

AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BLOCKBUSTER VIDEO • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • • ELETROMIL (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES -(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE BRINQ. (011) 5052-6956 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTMIX (011) 6161-8090 • NET BOX RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO (015) 233-8295 • TEXAS FILM HIPERMERCADO (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-56183 ELDORADO (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES WWW SOFTWARE E GAMES - (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR -(019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.GRGAMES.COM.BR WWW.TEXASFILM.COM.BR (015) 224-3581 • WWW.XTREMEGAME.COM.BR (011) 5052-0513 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860



Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Konami e Silicon Knights preparam um dos games mais aguardados para o GameCube

É possível melhorar a perfeição? Nos videogames, sim! Em 1998, o produtor japonês Hideo Kojima surpreendeu o mundo com **Metal Gear Solid**. Graças à combinação perfeita entre jogabilidade realista e enredo cinematográfico, o título, lançado para o PlayStation, foi considerado uma obra-prima dos videogames. Cinco anos depois, o jogo renasce, triunfal e cheio de novidades no GameCube. Desenvolvido pela Konami em parceria com a Silicon Knights (que criou o aterrorizante **Eternal Darkness**), e apresentando novos e incríveis elementos estratégicos, gráficos aprimorados e cenas animadas inéditas, **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** promete ser o melhor jogo desta série já lançado para qualquer console. A gente explica agora o porquê.





"Dar mais opções aos jogadores significou muito mais trabalho para nós. Para manter o game coerente, tivemos que redesenhar algumas salas, adicionar corrimãos, armários... fizemos muita coisa!"

Denis Dyack, presidente da Silicon Knights





Produtora: Konami
Desenvolvimento: Silicon Knights
Gênero: Ação
Lançamento: Fevereiro de 2004



Uma história antiga

Os acontecimentos de **Twin Snakes** se desenrolam em uma ilha chamada Shadow Moses, um território perdido e desolado no meio do gelado Alasca. Após anos de isolamento, o agente conhecido pelo codinome Solid Snake é chamado para mais uma missão: um grupo de terroristas violentos invadiu uma base militar secreta e tomou todos como reféns. A base esconde um projeto secreto chamado Metal Gear Rex, uma máquina de guerra gigantesca, que tem a habilidade de lançar armas nucleares em questão de segundos. Na pele de Snake, você precisa entrar na base incógnito (e desarmado) e impedir os terroristas, não importa a qual preço.

O grupo de responsáveis pelo caos chama-se FOX-HOUND. Para Snake, isso é familiar: o herói fez parte desse grupo de agentes especiais por muitos anos. Só que esses bandidos não estão sozinhos. Agem juntamente com os "Genome Soldiers", guerreiros geneticamente modificados que formavam uma equipe de agentes especiais do exército norte-americano. Cada membro do FOX-HOUND possui uma especialidade única e mortal: alguns são exímios atiradores de elite, outros possuem poderes psíquicos, e há os que combinam tudo isso ao mesmo tempo. Durante a aventura, você encontrará diversos desses personagens muito bem estruturados e memoráveis que adicionam muito ao realismo do jogo.

Cinema em casa

Metal Gear Solid: The Twin Snakes é um game tão caprichado que vem dividido em dois disquinhos (assim como rolou com **Resident Evil** e **Enter the Matrix**). A complexidade do game é sem precedentes. Você deverá correr, andar, rastejar, se balançar, nadar e se esconder para concluir seus objetivos. Seja deslizando por um túnel de ventilação, usando um detector de minas explosivas, seja derrubando inimigos na base do chumbo grosso, controlar Solid Snake é uma experiência única. A brincadeira esquenta durante as lutas com os chefes principais: como eles são ex-parceiros de Solid, o clima de vingança impera. Vença e salve o mundo da destruição. Falhe e veja uma catástrofe ocorrer diante de seus olhos.

Não há dúvidas que o visual de **Twin Snakes** é bem melhor do que o do game original. O que surpreende aqui é a quantidade de mudanças práticas (veja no quadro ao lado), além da "refilmagem" das cenas de animação, em relação aos gráficos, iluminação e enquadramento. Parece até que estamos falando de cinema, e não de um jogo de videogame, mas é quase isso mesmo.

A equipe da Silicon Knights está trabalhando com diretores e produtores profissionais para garantir animações o mais realistas e "cinematográficas" possível. Veja o exemplo nas telas acima. No original, a câmera está atrás de Ninja (à esquerda), o que faz o foco principal ser o homem deitado no chão. Em **Twin Snakes**, a câmera é posicionada atrás do personagem deitado (à direita), o que faz ele parecer bem mais imponente. É esse o tipo de mudança que você pode esperar no novo game. As diferenças são sutis, mas fazem uma grande diferença no conjunto. Jogue e confira.





Por alguns caprichos a mais

O que há de novo em Twin Snakes

Apesar de muitos aspectos de **Metal Gear Solid** permanecerem intactos em relação ao game original, as novidades de **Twin Snakes** vão surpreender até os jogadores veteranos. Veja algumas:

Saindo do armário

Snake pode se esconder dentro de armários para despistar os inimigos. Também é possível "guardar" os corpos dos soldados que você derrubar. Isso é um detalhe importante, já que os patrulheiros inimigos costumam sair à procura de intrusos ao encontrarem soldados desmaiados.



Vivendo na beirada

Snake pode se balançar em beiradas e arremessar inimigos sobre elas. Pendurar-se é uma boa maneira de evitar vilões que estão procurando você. Em algumas fases, você é obrigado a se arrastar pelas beiradas para alcançar os lugares certos.



Novas perspectivas

O **MGS** original tinha um modo em primeira pessoa, mas o jogador só podia usá-lo para olhar ao redor. Em **Twin Snakes**, a nova perspectiva pode ser usada para olhar e também atirar, o que faz uma enorme diferença na estratégia contra os inimigos de fase.



Inteligência aguçada

Os inimigos de **Twin Snakes** estão entre os mais espertos dos games, e não estamos falando isso só para elogiá-los. A Konami fez questão de realçar a inteligência dos personagens na nova versão. Se você acionar um alarme, os guardas invadem o local e procuram em cada canto. Se escapar, eles vão manter a vigilância por um tempo. Não os subestime!





F-Zero: Falcon Densetsu



Novo game será baseado no desenho animado

F-Zero: Falcon Densetsu (A Lenda de Falcon) é a continuação oficial do clássico de corrida da Nintendo para o Game Boy Advance. Só que esta versão foi baseada na nova série animada que estreou este ano no Japão. Como no desenho, o personagem principal Ryu Suzaku, um piloto amador, está se revelando nas pistas de F-Zero, a categoria de corrida na qual os veículos superam a velocidade do som. Além de bom corredor, Ryu é um ex-detetive que se uniu a uma unidade especial da polícia especializada em crimes relacionados às competições. Assim, enquanto ele corre, investiga a existência de criminosos por trás das corridas. Mas isso é bem explicado no Modo Story do game, que possui mais três opções de jogo: o Grand Prix, no qual o jogador escolhe um piloto e disputa a taça, além de mais dois modos Multiplayer para até quatro jogadores simultâneos. Para completar, terá suporte para o e-Card Reader, com o qual o jogador poderá melhorar o status dos personagens.
F-Zero: Falcon Densetsu é cheio de novidades, mesmo mantendo o visual e jogabilidade do primeiro game lançado para Super NES, em 1991. Para quem gosta, vale a pena esperar.

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Corrida
Lançamento: 2004



Metroid: Zero Mission

Samus está voltando. Ainda bem!

Metroid: Zero Mission é o segundo título para o Game Boy Advance estrelado pela lendária caçadora de alienígenas e mercenária Samus Aran. Apesar de já estar em desenvolvimento há algum tempo, este novo capítulo da saga de Metroid guarda muitas surpresas.
Inicialmente, o game mais parece um remake do clássico lançado para o NES, em 1986, já que Samus usa seu traje antigo e está no planeta Zebes, cenário do primeiro jogo. Mas não dá para afirmar com certeza, porque, até agora, poucos detalhes foram revelados sobre o enredo. Mas dá para dizer que a aventura se passa antes dos acontecimentos de **Metroid Fusion** e, provavelmente, de **Metroid** e **Super Metroid**. Na parte visual, nota-se que o game ganhou mais nitidez e cenários caprichados. Além disso, Samus está com alguns novos movimentos e, como fazia em **Fusion**, pode segurar nas paredes. Mesmo sem muitas informações, **Metroid: Zero Mission** já está na nossa lista de games mais esperados do ano que vem.

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Ação
Lançamento: Fevereiro de 2004

Max Payne

A violência toma conta do GBA



Um dos maiores sucessos da Rockstar Games vai ganhar uma versão portátil, baseada no primeiro game lançado para PC em 2001. Em **Max Payne**, o jogador entra na pele de um policial que encontrou sua esposa e filho mortos e decide ir atrás dos criminosos. A visão do game é em perspectiva isométrica, como se você estivesse olhando tudo por cima. Pelas telas, dá parar ver que o visual é bonito e facilita a movimentação dos personagens tridimensionais. Até mesmo o efeito Bullet Time da versão para PC, na qual o tiroteio fica em câmera lenta e você pode girar a câmera em 360º, ganhou uma versão portátil bastante fiel.
Max Payne é voltado para um público mais velho e parece um daqueles filmes do Charles Bronson. Garante mais de dez horas de jogo, com direito a sangue espirrando e objetos explodindo no meio da chuva de balas.Com essa combinação o game consegue capturar a essência do clássico: enquanto você avança na história, vai mandando chumbo quente para todo lado.



Produtora: Rockstar Games
Desenvolvimento: Mobius Entertainment
Gênero: Ação
Lançamento: Dezembro de 2003

River City Ransom EX

Sangue, suor e sushi

Mais um clássico da pancadaria chega ao GBA. Depois de **Final Fight** e **Tartarugas Ninja**, chegou a hora de **River City Ransom EX**, um game da era 8-bit que ganha versão portátil. Lançado em 1989 nos EUA, o jogo mostrava a história de Alex e Ryan, dois garotos que resolveram arregaçar as mangas e dar fim ao reino de terror de Slick, o mais poderoso gângster da cidade. O criminoso tomou uma escola inteira como refém, incluindo a namorada de Ryan. Munidos de coragem e uma boa dose de kung-fu, a dupla bota para quebrar. O estilo todo mundo conhece: ande pelas ruas e bata nos malvadões até chegar ao final e salve a bela donzela.



River City Ransom EX possui dois modos de jogo, o Modo Story e o Modo 2-Player Battle, em que você pode customizar um personagem e lutar contra outro jogador via Cabo Link. Pelas fotos, dá para notar que o visual criado há quase duas décadas não mudou muita coisa, o que pode servir de atrativo para os nostálgicos.



Produtora: Atlus Software
Desenvolvimento: Atlus Software
Gênero: Ação
Lançamento: Abril de 2004

Listão de lançamentos 2003 / 2004

Você pediu, nós fizemos. Agora, a lista de futuros lançamentos para GameCube e GBA traz também quando o game chega ao mercado. As datas são divulgadas pelos próprios fabricantes dos jogos e podem ser alteradas sem aviso prévio. Fique de olho!

GameCube

Dezembro

1080° Avalanche
Beyond Good & Evil
Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums
Gotcha Force
Harry Potter and the Sorcerer's Stone
He-Man: Defender of Grayskull
I-Ninja
Medabots: Infinity
Midway Arcade Treasures
Monster 4x4: Masters of Metal
NFL Blitz: Pro
Pac-Man Vs.
Pokemon Channel
R: Racing Evolution
Resident Evil - CODE: Veronica X
The Sims Bustin' Out
World Championship Pool
Worms 3D

Janeiro

Harvest Moon: A Wonderful Life
Mafia
NFL Street
Sonic Heroes

Fevereiro

Army Men: Sarge's War
Bomberman Jetters
Extreme Force: Grant City Anti-Crime
Final Fantasy Crystal Chronicles
Freestyle Street Soccer
Jacked
Mega Man Anniversary Collection
NBA Ballers
Pitfall Harry
PSI Ops
StarCraft: Ghost
The Legend of Zelda: Four Swords
The Powerpuff Girls: Relish
Rampage Pickled Edition

Março

James Bond 007: Everything or Nothing
Metal Gear Solid: The Twin Snakes
Micro Mayhem
Mission: Impossible: Operation Surma
Pokémon Colosseum
Scooby-Doo! Mystery Mayhem
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Abril

Chibi Robo
Knight 'N Knight
Tales of Symphonia

Maio

Pikmin 2
Shrek 2
Star Fox 2
Trinity: The Shatter Effect
X-Men: Legends

Junho

Animal Crossing 2
NARC
Pilotwings
Spiderman 2

Game Boy Advance

Dezembro

Activision Anthology
Baldur's Gate: Dark Alliance
CT Special Forces
King of Fighters EX2: Howling Blood
Max Payne
Mission: Impossible: Operation Surma
Need for Speed Underground
Need for Speed: Porsche Unleashed
Peter Pan
R-Type III: The Third Lighting
Sword of Mana
The Sims Bustin' Out
Ultimate Card Games
Ultimate Winter Games
Wade Hixton's Counter Punch
Woody Woodpecker in Crazy Castle 5
Yu Yu Hakusho: Spirit Detective

Janeiro

Disney's Aladdin
World Reborn

Fevereiro

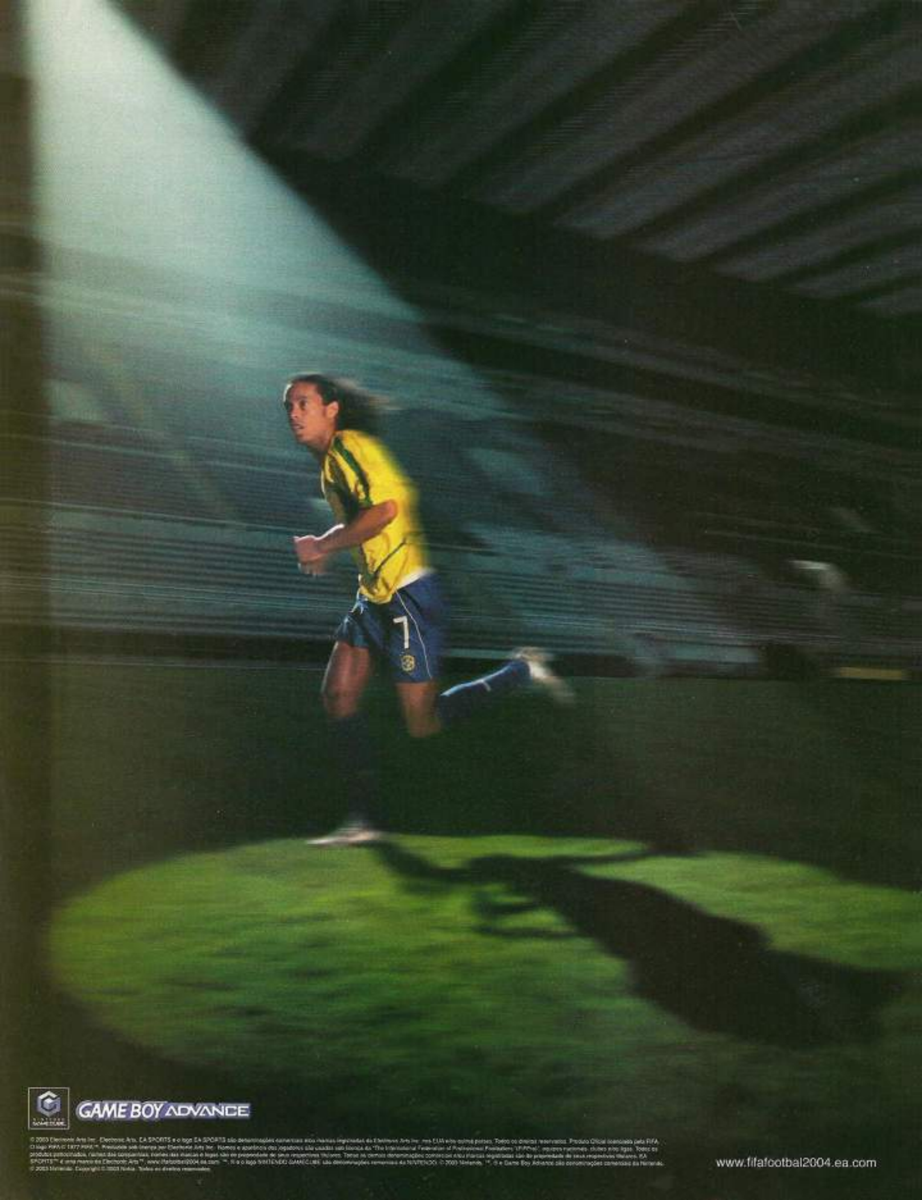
A Sound of Thunder
High Heat Baseball 2004
Mega Man Battle Chip Challenge
Metroid: Zero Mission
Pitfall Harry
Shining Soul II

Março

Banjo Pilot
Digimon Racing
Ice Nine
It's Mr. Pants
Sabre Wulf
Scooby-Doo! Two: Monsters Unleashed
Sonic Battle
Ultimate Beach Soccer
Zoids: Legacy

Abril

Metal Slug Advance
River City Ransom EX


GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
www.fifafootbal2004.ea.com



Um cruzamento só é ótimo se houver alguém para receber a bola.

E apenas os grandes artilheiros estão lá, no lugar certo e na hora certa. Deixe os zagueiros para trás e encontre espaço dentro da área. E faça a defesa sofrer.

Crie jogadas brilhantes. Com o Controle de JOGO SEM BOLA.





64 motivos para sentir saudades do N64

Por Eduardo Trivella

Relembre os melhores momentos da máquina de diversão de Nintendo

Você já deu uma olhada no número desta edição, estampado no canto superior esquerdo da capa? Se for um leitor observador, notou que o número em questão é 64. E se além de observador você for perspicaz, vai conseguir fazer uma associação mais ou menos deste tipo: Nintendo World **64 - Nintendo 64. Sacou? Pois então! Agora que a sua revista favorita completou 64 edições de vida, resolvemos relembrar os mais gloriosos momentos do N64 e fazer uma justa homenagem. Confira tudo isso a seguir, em um listão que levou exatas 64 horas para ser elaborado pela equipe** NW**. Se você é como nós e sente saudades disso tudo, tente conter as lágrimas e chegar até o final da matéria. E se lembrar outros motivos, não se acanhe! Faça a sua voz ser ouvida! E viva o N64!**

1. Lembrar a revolução Multiplayer que foi **GoldenEye 007**



2. Descobrir, após terminar **Banjo-Kazooie**, que existem segredos no jogo que só poderiam ser destravados na seqüência.

3. Esperar um tempão por **Banjo-Tooie** e depois acessar os locais secretos, como a caverna de gelo, a ilha do tubarão...

4. A sensação de correr feito um alucinado e destravar o Fusca-viatura de **Beetle Adventure Racing**.

5. Ver macacos voando pelos céus em **Diddy Kong Racing**.

6. Tirar um racha divertido em **Mario Kart 64** com quatro amigos.

7. Botar a turma toda para festejar em **Mario Party**.

8. Continuar a festança com **Mario Party 2**.

9. Cair na gandaia de vez com **Mario Party 3**.

10. Conseguir acertar o nariz da estátua do Mario com o homem-bala em **Pilot Wings 64**.

11. Participar de uma corrida em **Ridge Racer 64** só para ver aquela japonesinha linda na largada.

12. Fazer carangos voarem alto pelas ruas de **San Francisco Rush**.

13. Ouvir uma música composta só por... gases, em uma fase absurda de **Conker's Bad Fur Day**.

14. Comprovar (e ficar feliz) que a Nintendo abandonou toda sua postura politicamente correta com **Conker's Bad Fur Day**.

15. Controlar outros tipos de veículos que não a Arwing em **Star Fox 64**.

16. Acelerar Pod Racers e dar uma de Anakin Skywalker em **Star Wars - Episode One : Racer**.

17. Dar uma de Luke Skywalker pelas trincheiras da Estrela da Morte em **Star Wars: Rogue Squadron**.

18. Controlar (e se surpreender) com o Mario metálico em **Super Mario 64**.

19. Zoar e se divertir com a câmera do jogo com os botões amarelos, uma exclusividade do Controller do N64.

20. Conseguir as 120 estrelas de **Super Mario 64**. E também ganhar 120 calos nos dedos da mão...

21. Fazer combos de milhões de pontos em **Tony Hawk's Pro Skater**.

22. O primeiro rolê pelas montanhas geladas de **1080° Snowboarding**.

23. Ver o mundo passar mais rápido em **F-Zero X**.

24. A corrida contra as horas de **Zelda: Majora's Mask**



25. Transferir monstros para **Pokémon Stadium** e vê-los lutar em 3D, como no desenho animado.

26. Presenciar o reencontro emocionante entre Link e a égua Epona em **Zelda: Ocarina of Time**.

27. O confronto final entre Link e Ganondorf em **Ocarina of Time**.

28. Encontrar todas as máscaras de **Majora's Mask** e achar graça nos disfarces diferentes de Link.

29. Subir um morro sem reduzir a velocidade em **Excitebike 64**.

30. Finalmente, subir no castelo de **Super Mario 64** e encontrar o velho Yoshi.

31. Jogar tênis com toda a turma do Mario em **Mario Tennis**.

32. Ver a turma da Nintendo se bater até cansar em **Super Smash Bros.**

33. Entrar na selva de **Donkey Kong 64** e descobrir que a família de primatas é bem maior do que se imaginava.

34. Poder escolher um N64 com a cor que mais combinar com a decoração do seu quarto.

35. Fingir alguma doença para não ir à escola e se curar com uma boa dose de **Dr. Mario 64**.

36. Tirar fotografias estranhas de bichos esquisitos em **Pokémon Snap**.

37. Ouvir a famosa introdução "International Superstaaaaaaar Soccer" e bater altas peladas com os amigos.

38. Sofrer para fazer aqueles Ultra Combos de dezenas de hits em **Killer Instinct Gold**.

39. Entrar pela primeira vez nos campos de **Mario Golf** e conseguir um Hole-in-One. Na sorte, é claro.

40. Chamar um amigo para uma disputa de **Pokémon Puzzle League** e jogar um monte de tijolos na cabeça dele.

41. Subir no ringue de **Ready 2 Rumble Boxing: Round 2** e socar a cara daquele esquisitão chamado Michael Jackson.

42. Comprovar com **Resident Evil 2** que era possível transpor o game em um cartucho de 512 megabits.



43. Conectar pela primeira vez um sistema portátil (o Game Boy) a um console doméstico (o N64) através do acessório Transfer Pak.

44. Mergulhar no enredo complexo de **Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber** e ver o game sofrer as mais inesperadas reviravoltas.

45. Vagar entre o mundo dos mortos e o dos vivos em **Shadow Man** e curtir o primeiro game com legendas em português no N64.

46. Criar animais esquisitíssimos em **Space Station: Silicon Valley** e ainda ter a possibilidade de trucidá-los de inúmeras formas diferentes.

47. Caçar dinossauros na pele do índio mais furioso do mundo em todos os games da série **Turok**.

48. Realizar o sonho de pilotar um golfinho em **Wave Race 64.**

49. Deixar o game de lado e aumentar o volume da TV para curtir a tecneira da trilha sonora de **Wipeout 64.**

50. Perceber que **World Driver Championship** vira um jogo muito melhor depois que os carros mais poderosos são destravados.

51. Não se importar em destruir os carros mais incrementados em **Vigilante 8.**

52. Cantarolar junto com os Yoshis a música-tema irritante (porém inesquecível) em **Yoshi's Story**.

53. Fazer Kirby comer todo tipo de porcaria em **Kirby: The Crystal Shards** e não se preocupar com a digestão.

54. Consversar através de um microfone com seu Pokémon favorito em **Hey You, Pikachu!.**

55. Ver que, às vezes, um gibi pode ser muito melhor que um game com Superman, o pior game de todos os tempos.

56. Poder gravar o progresso na própria bateria interna do cartucho.

57. Sentir tudo tremer pela primeira vez com o Rumble Pak nas mãos.

58. Jogar games para quatro jogadores sem precisar de nenhum adaptador para isso.

59. Arrancar cabelos por horas e horas para dar cabo dos últimos chefes de **Jet Force Gemini**.

60. **Jogar GoldenEye 007** sem parar e perceber que ele estava anos-luz à frente de qualquer jogo de tiro daquela época (e desta também).

61. Cuidar de uma fazenda, paquerar muitas garotas e levar uma vida simples em **Harvest Moon 64.**

62. Não correr o perigo de ter o game riscado, já que ele vem em um cartucho.

63. Aguardar a "seqüência" de **GoldenEye 007** e constatar que James Bond se transformou na beldade Joanna Dark, de **Perfect Dark**.

64. Chegar à conclusão que 64 é um número baixo e que há muito mais coisas legais para se lembrar sobre o N64...



A NC Games garante sua diversão neste Natal com produtos Disney:

NC games

Disney's THE LION KING 1½

GAME BOY ADVANCE

An All New Adventure!

Na compra deste jogo você ganha um exclusivo chaveiro Disney.

THE LION KING 1½

GAME BOY ADVANCE

A partir de R$ 169,00

DISNEY INTERACTIVE

Você encontra este jogo nos revendedores: AI7 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / (021) 2431-9404 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BLOCKBUSTER VIDEO • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 • ELETROMIL (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES -(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE BRINQ. (011) 5052-6956 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTMIX (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9611 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUÍ (015) 233-8295 • TEXAS FILM HIPERMERCADO (016) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-5683 • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. ELDORADO (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WWW SOFTWARE E GAMES (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR -(019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • WWW.TEXASFILM.COM.BR (015) 224-3581 • WWW.XTREMEGAME.COM.BR (011) 5052-0513 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860



A NC Games garante sua diversão neste Natal com produtos Disney:

NC games

Disney Interactive

Na compra deste jogo você ganha um exclusivo mouse pad Disney.

Disney's Brother Bear

Game Boy Advance

Disney Brother Bear

GAME BOY ADVANCE

A partir de R$ 169,00

Você encontra este jogo nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BLOCKBUSTER VIDEO • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 • ELETROMIL (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES -(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE BRINQ. (011) 5052-6956 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTMIX (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3265 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO S.J RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUÍ (015) 233-8295 • TEXAS FILM HIPERMERCADO (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-5683 • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. ELDORADO (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WWW SOFTWARE E GAMES (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR -(019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • WWW.TEXASFILM.COM.BR (015) 224-3581 • WWW.XTREMEGAME.COM.BR (011) 5052-0513 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860





Star Wars Rogue Squadron 3: REBEL STRIKE

Use a Força para conseguir todas as medalhas de ouro do game

Por Ronny Marinoto

Quem já jogou games **Star Wars** sabe: dificuldade é com ele mesmo! A história se repete em **Star Wars – Rogue Squadron 3: Rebel Strike**. O game é recheado de missões complicadíssimas que exigem perícia, treino e muita paciência do Jedi. Um dos maiores desafios é obter a pontuação necessária para abrir novas fases e segredos. Esses pontos são obtidos com medalhas (o ouro vale 10 pontos, a prata, 6 pontos e o bronze, 3), que você ganha cada vez que atingir alguns quesitos nas fases: tempo para cumprir a missão, quantidade de inimigos abatidos, precisão, quantidade de aliados abatidos, vidas perdidas e eficiência da mira computadorizada (se você não a usar, seu aproveitamento será sempre 100%).

E quais são os bônus que podem ser abertos? Novas naves, o modo Ace (bem mais difícil) e cinco missões-bônus, baseadas em seqüências importantes da trilogia cinematográfica. Ganhar o ouro não é moleza, por isso, siga nossas dicas para conseguir as medalhas mais facilmente. E que a Força esteja com você!

Na ponta dos dedos
DÊ ORDENS PARA VENCER

Use os comandos disponíveis no controle direcional (↑, ↓, ← e →) para dar ordens aos seus companheiros. Mande-os atacar, proteger sua nave, fazer reparos no escudo ou pedir ajuda. Lembre-se também de recolher os itens especiais que dão Upgrades em todas as fases para facilitar a conquista do ouro.

Tatooine Training

Esta não vale medalha, mas se você cumprir todos os objetivos, libera veículos extras para o modo Versus. As lições mais difíceis são:

T-16 Skyhopper

Disputa aérea: após a primeira corrida contra Fisher, ele irá desafiar você para uma disputa. Use o radar para encontrá-lo e dispare com o laser. Evite chocar-se contra a outra nave.

ITENS DE BÔNUS: depois de vencer a corrida, mantenha-se na fase e siga as indicações do radar.

Swoop Bike

Saltos: dispare um turbo e use os "morrinhos" formados pela areia para alcançar os alvos. Dois deles são obtidos nos caminhos laterais: um pela esquerda e o outro pela direita.

Landspeeder

Nenhum problema nesta fase.

Revenge of the Empire

TEMPO	5:30	4:45	4:00
INIMIGOS ABATIDOS	45	52	60
PRECISÃO DE TIRO	38%	45%	65%
AMIGOS ABATIDOS	0	0	0
VIDAS PERDIDAS	2	1	0
MIRA COMPUTADORIZADA	80%	90%	100%

Acelere para destruir os transportes e só atire nos inimigos de perto. Voe para o conjunto central de ilhas e atire nos AT-STs que desembarcarem (tente destruir as caixas antes delas chegarem ao chão). Dentro da base, use o botão L para mirar com mais facilidade e vá direto pelo caminho principal.



Upgrade (Advanced Shields): passe voando por dentro do quarto transporte inimigo que está pousado.

Defiance on Dantooine

TEMPO	5:10	4:20	4:10
INIMIGOS ABATIDOS	18	29	38
PRECISÃO DE TIRO	20%	30%	42%
AMIGOS ABATIDOS	0	0	0
VIDAS PERDIDAS	2	1	0
MIRA COMPUTADORIZADA	60%	90%	100%

Ganhe altura (segure a alavanca analógica para trás) e voe sobre as rochas. No chão, detone os soldados e assuma o controle da metralhadora



para acertar o transporte. Siga-o e use novamente a metralhadora para evitar que ele chegue aos rebeldes. Com a moto, use o turbo para saltar os precipícios. Você só precisa fugir e chegar ao rio.

Upgrade (Advanced Lasers): após o segundo salto com a moto, siga pelo caminho da esquerda.

Defender of Ralltiir

TEMPO	5:10	4:20	4:10
INIMIGOS ABATIDOS	18	29	38
PRECISÃO DE TIRO	20%	30%	42%
AMIGOS ABATIDOS	0	0	0
VIDAS PERDIDAS	2	1	0
MIRA COMPUTADORIZADA	60%	90%	100%

Voe baixo ao redor do escudo e apanhe uma bomba (o ponto vermelho brilhante). Carregue o explosivo e encoste-o no piso da ponte (destrua três delas). Evite ser atacado. Aproxime-se por trás dos veículos inimigos e limpe a área próxima ao escudo. Atire o cabo nas pernas dos AT-ATs e dê voltas para enrolá-lo, ou estoure uma bomba na cabine da máquina (tome cuidado para não se chocar com o inimigo).

Upgrade (Advanced Targeting Computer): destrua o transporte que está na extremidade de uma das pontes e pegue o Upgrade.





Extraction from Ralltiir

TEMPO	4:30	4:20	4:00
INIMIGOS ABATIDOS	88	95	100
PRECISÃO DE TIRO	32%	38%	45%
AMIGOS ABATIDOS	3	1	0
VIDAS PERDIDAS	2	1	0
MIRA COMPUTADORIZADA	90%	98%	100%



Avance com o andador AT-ST e dispare mísseis nos inimigos maiores. Seja rápido com Luke e use o botão L para mirar nos inimigos e desperdiçar menos tiros. Assuma o controle da metralhadora e alterne, atirando para os dois lados do corredor (evite concentrar o fogo em apenas um grupo de inimigos).

Upgrade (Homing Proton Torpedoes): está atrás dos escombros, logo depois da segunda curva, jogando com o AT-ST.

Battlefield Hoth

TEMPO	6:00	5:40	5:30
INIMIGOS ABATIDOS	40	50	60
PRECISÃO DE TIRO	15%	17%	20%
AMIGOS ABATIDOS	2	1	0
VIDAS PERDIDAS	2	1	0
MIRA COMPUTADORIZADA	70%	85%	90%

Posicione-se entre as pernas do AT-AT e use o gancho para ser içado. Corte a lataria do



andador (botão A) e jogue uma bomba (botão B) lá dentro. Quando ele cair, fique parado para evitar ser esmagado. Detone as tropas, monte no Tauntaun e siga Derlin. Assuma o controle da metralhadora e detone os AT-STs que desembarcarem. No céu, voe próximo dos transportes e concentre o fogo rápido nos TIE Bombers.

Upgrade (Advanced Cluster Missiles): use a metralhadora para destruir a caixa de onde sai o AT-ST mais próximo e siga para lá em busca do item.

Trials of a Jedi

TEMPO	6:40	6:00	4:30
INIMIGOS ABATIDOS	15	18	22
PRECISÃO DE TIRO	100%	100%	100%
AMIGOS ABATIDOS	0	0	0
VIDAS PERDIDAS	2	1	0
MIRA COMPUTADORIZADA	70%	85%	100%



Esta aconteceu em **O Império Contra-Ataca**. Salte sobre os troncos, vá até a casa de Yoda e aprenda a rebater tiros e o salto duplo. Guie-se pelo mapa e seja o mais rápido possível. Antes de detonar o ninho das aranhas, espere elas saírem para aumentar o número de inimigos abatidos. No teste da Força, pressione muitas vezes B, o mais rápido que puder.



Sarlacc Pit

TEMPO	1:45	1:20	1:12
INIMIGOS ABATIDOS	12	14	16
PRECISÃO DE TIRO	100%	100%	100%
AMIGOS ABATIDOS	0	0	0
VIDAS PERDIDAS	2	1	0
MIRA COMPUTADORIZADA	95%	98%	100%



Esta aqui você se lembra de **O Retorno de Jedi**. Use o sabre de luz nos soldados que estão no barco voador. Mantenha o botão B pressionado para rebater os lasers. Salte para o barco que está em movimento e detone os inimigos. Salte para a nave maior e use seu sabre para detonar os atiradores. Corra para a ponta do barco e resgate a princesa Leia.

Raid at Bakura

TEMPO	15:00	13:20	8:30
INIMIGOS ABATIDOS	30	45	97
PRECISÃO DE TIRO	1%	3%	28%
AMIGOS ABATIDOS	1	0	0
VIDAS PERDIDAS	2	1	0
MIRA COMPUTADORIZADA	1%	3%	100%





Vigie a estação principal. Quando os transportes tentarem fugir, use os disparos de ion (mantenha o botão B pressionado até a mira ficar azul) para mobilizá-los. Agora, proteja a nave rebelde que se acoplou ao transporte inimigo. Você precisa manter os Tie longe da nave aliada. Pilote o Tie Bomber pelo desfiladeiro até o final da trilha para salvar Hobbie.

Upgrade (Advanced Proton Bombs): destrua a cúpula da base e pegue o item pouco antes do final da trilha, quando estiver pilotando o Tie Bomber.

Relics of Geonosis

TEMPO	8:50	7:25	6:40
INIMIGOS ABATIDOS	115	126	135
PRECISÃO DE TIRO	42%	53%	60%
AMIGOS ABATIDOS	1	1	0
VIDAS PERDIDAS	2	1	0
MIRA COMPUTADORIZADA	86%	92%	100%



Localize e destrua as naves de escolta inimigas. Ataque-as por trás e use seus torpedos. Use as bombas para proteger R5 das tropas do império e alcance a metralhadora no final do caminho. Você não precisa destruir a nave que atira em você. Apenas acerte-a algumas vezes. Quando estiver no espaço, destrua mais duas naves inimigas usando a arma secundária (Sonic Mine). Proteja o transporte rebelde para encontrar o anel propulsor.

Upgrade (Advanced Homing Proton Torpedoes): na metade do caminho, procure do lado esquerdo, dentro de um casulo de fuga (na área em que você deve proteger o robô R5).



Deception at Destrillion

TEMPO	5:25	4:30	4:00
INIMIGOS ABATIDOS	18	25	27
PRECISÃO DE TIRO	10%	22%	36%
AMIGOS ABATIDOS	1	0	0
VIDAS PERDIDAS	2	1	0
MIRA COMPUTADORIZADA	86%	95%	100%

Dentro do túnel, aproveite os espaços livres para acelerar a nave. Mantenha pelo menos a velocidade média nos outros trechos. Use os misseis teleguiados para destruir alguns Tie Hunters e detone os restantes com laser. Passe pelo segundo túnel, use os disparos com o canhão de ion (segure o botão B até a mira ficar azul) para eliminar o escudo dos três alvos.
Depois, detone com o laser.



Upgrade (Advanced Spread Proton Bombs): antes de destruir os alvos da última área, voe para dentro da "tigela" ao redor da torre central. O item está ali no fundo.

Guns of Dubrillion

TEMPO	8:00	7:25	6:50
INIMIGOS ABATIDOS	55	75	80
PRECISÃO DE TIRO	18%	28%	35%
AMIGOS ABATIDOS	0	0	0
VIDAS PERDIDAS	2	1	0
MIRA COMPUTADORIZADA	88%	92%	100%

Ande o mais rápido que puder com o AT-ST e use disparos de mísseis nos inimigos maiores.



Na plataforma, não chegue até a beirada. Posicione-se um pouco atrás para favorecer a localização dos inimigos voadores.
No andar de baixo, fique longe dos tanques que passam na esteira ou faça-os explodir próximo dos inimigos. O AT-AT move-se sozinho e você destruirá os inimigos com apenas um tiro.
No corredor, atire na parte amarela que gira junto com as turbinas.

Upgrade (Advanced Concussion Missiles): no início da fase, na primeira entrada do lado esquerdo.

Fondor Shipyard Assault

TEMPO	5:50	5:00	4:00
INIMIGOS ABATIDOS	28	43	50
PRECISÃO DE TIRO	45%	50%	56%
AMIGOS ABATIDOS	2	1	0
VIDAS PERDIDAS	2	1	0
MIRA COMPUTADORIZADA	88%	95%	100%



Destrua a nave de escolta do império, depois evite que os Ties se aproximem do transporte rebelde. Use disparos com o canhão de íon para travar a porta do hangar e dispare com o laser na turbina do escudo. Encontre os três pontos vulneráveis do Destroyer e use todo seu poder de fogo para destruí-los. Voe rápido pelo labirinto, evitando ser atingido pelas torres de laser.



Speeder Bike Pursuit

TEMPO	4:40	4:20	4:00
INIMIGOS ABATIDOS	5	7	9
PRECISÃO DE TIRO	5%	7%	9%
AMIGOS ABATIDOS	0	0	0
VIDAS PERDIDAS	2	1	0
MIRA COMPUTADORIZADA	90%	98%	100%



O Retorno de Jedi na cabeça mais uma vez! Se você não conseguir enxergar a trilha direito, sugerimos aumentar o brilho da sua TV. Essa pode ser sua única chance de passar ileso por entre as árvores. Só atire quando o alvo estiver bem na mira para conquistar uma boa precisão de tiro. Se o inimigo emparelhar com você, empurre-o contra as árvores. Use o sabre de luz para cortar o bico da moto inimiga e, assim, derrubar o último soldado.

Upgrade (Advanced Homing Concussion Missiles): entre as árvores, do lado esquerdo da trilha.





Triumph of the Rebellion

TEMPO	7:00	6:00	5:20
INIMIGOS ABATIDOS	52	65	80
PRECISÃO DE TIRO	15%	19%	28%
AMIGOS ABATIDOS	0	0	0
VIDAS PERDIDAS	2	1	0
MIRA COMPUTADORIZADA	90%	98%	100%

É hora de dar um fim no Império! Guie-se pelo radar e atire primeiro nos AT-STs, depois nos soldados com metralhadoras fixas. Não é preciso se preocupar tanto com os soldados que caminham na floresta. Não esqueça de dar ordens aos Ewoks (pressione ↑, ↓, ← ou → no controle direcional) para acionar as armadilhas. Quando controlar Han Solo, use a alavanca C para colocar os explosivos nos lugares marcados pelo símbolo rebelde. Na fuga, corra muito, seja muito rápido e continue atirando no inimigo. Parabéns, você venceu o Império!

Upgrade (Advanced Homing Cluster Missiles): na primeira clareira, entre as árvores, do lado direito da trilha. O item está invisível, por isso, você só saberá que o pegou quando ouvir o ruído.





Golden Sun 2: The Lost Age

Por Renato Siqueira

Você pediu, nós fizemos: confira a localização dos 48 djinn do game

Você jogou **Golden Sun**? Se sim, é obrigado a jogar a continuação, **Golden Sun: The Lost Age**. Um dos melhores RPGs lançados para o Game Boy Advance em 2003, o game é complexo e tirou noites de sono dos mais fanáticos jogadores do gênero. Recebemos centenas de e-mails de leitores desesperados por dicas, detonados ou qualquer coisa que pudesse ajudá-los no decorrer do jogo. É por isso que trouxemos esta estratégia especial. Durante a aventura, você encontrará algumas criaturas chamadas djinn, que dão aos personagens diversas habilidades e podem ser combinados com itens para invocar magias especiais. Se quiser completar 100% no game, você é obrigado a pegar todas. E é isso que traz a nossa matéria especial: a localização de todas as 44 criaturas (mais quatro "aleatórias", veja box abaixo), além de seus poderes especiais. Comece já a sua caçada!

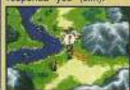




1 Echo

Tipo: Vênus
Elemento: terra

Habilidade: ataca com um golpe duplo
Localização: ao sul de Dalia
O primeiro djinni está caminhando na parte sul de Dalia. Quando ele perguntar se você o quer, responda "yes" (sim).






2 Fog

Tipo: Mercúrio
Elemento: água

Habilidade: cega o inimigo com neblina
Localização: Kandorean Temple
No interior do Kandorean Temple (após ganhar o item Lash Peeble de Master Poi), retorne e use a habilidade Lash na corda (veja imagem) e depois a escale. Quando chegar perto, Fog irá atacá-lo. Vença-o e ele será seu.




3 Breath

Tipo: Júpiter
Elemento: vento

Habilidade: restaura HP rapidamente
Localização: Shrine of The Sea God
Este templo fica a leste de Dalia. Quando estiver atravessando a ponte de madeira para pegá-lo, ela se quebrará. Ao subir a escada, o djinni irá fugir. Você terá que persegui-lo. Vá pela saída a sudoeste e siga seus passos na areia. A perseguição continua até o final do templo. Mesmo encurralado, ele tentará fugir. Quando se aproximar, empurre a tocha para dentro da parede para impedi-lo. A luta vai começar. Se ele fugir, basta sair e entrar nesta área para reencontrá-lo.




4 Cannon

Tipo: Marte
Elemento: fogo

Habilidade: ataca com o poder de Marte
Localização: Dehkan Plateau
No caminho para Madra, você passará pelo Dehkan Plateau, onde Cannon se esconde. Quando a encontrar, ele fugirá. Basta segui-lo pelo buraco e sair da caverna. O djinn passará correndo e você deverá fazer o caminho mais difícil (descer por uma vinha e atravessar pelos pilares). Nos subterrâneos, Cannon deixará cair o Pound Cube, um Psyenergy que permite mover coisas. Na área seguinte, use a habilidade Pound para mover o pilar e lutar com Cannon.

5 Iron

Tipo: Vênus
Elemento: terra

Habilidade: aumenta a defesa do grupo
Localização: próximo a Madra
Basta caminhar pela floresta para entrar em uma batalha com Iron. Use os Psyenergy do vento (Wind) para vencer.




6 Sour

Tipo: Mercúrio
Elemento: água

Habilidade: reduz a resistência dos inimigos
Localização: Mikasalla no continente de Osenia
Para encontrar Sour, avance pela estrada ao norte de Mikasalla e depois siga para o leste até ela terminar. Ande pela área verde próxima e você encontrará o Sour, se tiver sorte. Ele será importante depois que você encontrar o quarto membro do seu grupo.

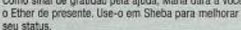



Obs.: se você jogou o primeiro **Golden Sun** e transferiu suas informações (via password ou Cabo Link), sua aventura em **Golden Sun 2** ficará levemente diferente. Se você deixou de pegar algum djinni do primeiro game, ainda terá chance de pegá-lo em **Golden Sun 2**. Quatro deles podem aparecer aleatoriamente durante o jogo (eles estão nomeados na lista a seguir como "Aleatórios"). Esses djinn "extras" não aparecerão se você já tiver pego todos no game anterior, ou se não tiver conectado os dois games.

7 Ether

Tipo: Júpiter
Elemento: vento

Habilidade: restaura PP
Localização: Garoh
Como sinal de gratidão pela ajuda, Maha dará a você o Ether de presente. Use-o em Sheba para melhorar seu status.





8 Blitz

Tipo: Júpiter
Elemento: vento

Habilidade: imobiliza o inimigo com um raio
Localização: Yampi Desert
Este você encontra nas primeiras áreas do Yampi Desert, quando estiver atravessando o caminho através dos pilares. Ele é fraco contra fogo, mas a Psyenergy Ragnarok de Felix funcionará muito melhor contra ele.





9 Spark

Tipo: Marte
Elemento: fogo

Habilidade: revive um aliado
Localização: Mikasalla
Depois de atravessar a vila de Alhafra, não siga para o continente de Gondowan. Retorne até Mikasalla para pegar Spark. Dentro da vila, ande até um dos cantos ao sudoeste. Ao encontrar uma galinha e um carneiro, use o Psyenergy Scoop para encontrar uma escada. Siga para o norte pela saída do túnel e Spark entrará pacificamente no seu grupo.





10 Kindle

Tipo: Marte
Elemento: fogo

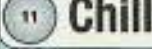
Habilidade: aumenta o ataque dos aliados
Localização: Gondowan
Você encontrará Kindle enquanto estiver explorando os penhascos em Gondowan. Ele só virá com você após uma luta.





11 Chill

Tipo: Mercúrio
Elemento: água



Habilidade: reduz a defesa do inimigo
Localização: Gondowan
Ao sair dos penhascos de Gondowan, siga para o norte, depois cruze a ponte a leste antes de chegar a Naribwe. Depois, vá para o sul, seguindo pelo outro lado do rio até encontrar uma floresta perto da margem (veja a imagem). Basta derrotá-lo.





12 Spring

Tipo: Mercúrio
Elemento: água

Habilidade: restaura o HP com ervas
Localização: Gobomba
Spring já está com Piers quando ele se junta ao seu grupo em Gabomba, na vila de Kibombo.

13 Cascade

Tipo: Mercúrio
Elemento: água

Habilidade: cria um escudo de água
Localização: Gobomba
Cascade já está com Piers quando ele se junta ao seu grupo em Gabomba, na vila de Kibombo.

14 Steel

Tipo: Vênus
Elemento: terra

Habilidade: suga o HP do inimigo com um beijo
Localização: Gobomba
Steel está na vila Kibombo, no interior das catacumbas de Gabomba. Basta cair em um buraco que fica logo abaixo de uma escada cor-de-rosa para atingir a sala inferior e encontrar o djinni. Você deverá derrotá-lo.

15 Waft

Tipo: Júpiter
Elemento: vento

Habilidade: acalma um inimigo com "fragrâncias calmantes"
Localização: Kibombo Mountains
Quando estiver andando pelas montanhas de Kibombo, vá para o sul antes da terceira seqüência de escadas e use o Psyenergy Frost de Piers na poça de água. Suba no pilar que você criou e depois use Growth na planta para alcançar Waft.

16 Char

Tipo: Marte
Elemento: fogo

Habilidade: paralisa os inimigos com um poderoso golpe
Localização: Madra
Este djinni está em uma casa no centro da vila de Madra. Ao entrar, fale com o velho e dê a ele o Healing Fungus que você encontrou nos penhascos de Gondowan. Para agradecer, ele lhe dará Char.





17 Mud

Tipo: Vênus
Elemento: terra

Habilidade: faz o inimigo ficar lento com um ataque de lama
Localização: Kibombo
Use o Psyenergy Cyclone para explorar as catacumbas de Gabomba, onde Mud se esconde. Para derrotá-lo use djinn e Psyenergy que contenham Wind (vento).

18 Flower

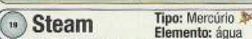
Tipo: Vênus
Elemento: terra

Habilidade: refresca os aliados e restaura HP
Localização: Taopo Swamp
Flower está nas catacumbas de Taopo Swamp, que fica no mar do leste. Ali, atravesse as rajadas até encontrar o local da imagem. Empurre a estátua para que ela bloqueie o vento e derrube o djinn do penhasco. Siga para a segunda abertura da direita (imagem seguinte) e escorregue. Ande para a esquerda. Salte o buraco e enfrente Flower usando Char e Blitz para ele não fugir.



19 Steam

Tipo: Mercúrio
Elemento: água



Habilidade: aumenta a força dos aliados
Localização: Aqua Rock
Aqua Rock fica ao sul de Apojii Islands e parece um grande lago. Lá dentro, após encontrar o Psynenergy Parch, siga para o lado leste da cachoeira até a estátua moai. Em frente a ela, use Parch para parar a queda de água. Atravesse a parte seca e enfrente Steam.



20 Wheeze

Tipo: Júpiter
Elemento: vento

Habilidade: envenena um inimigo enquanto é atacado
Localização: Tundaria
Wheeze está nas planícies de Tundaria, próximo à torre. Quando avistar o farol, ande para sudoeste até encontrar uma área de gelo azul cercada de montanhas. Enfrente o djinni para ele entrar no grupo.



21 Reflux

Tipo: Marte
Elemento: fogo

Habilidade: contra-ataca um inimigo
Localização: Tundaria
Refluz está no interior da torre de Tundaria, em uma das partes onde o gelo é escorregadio. Quando for de encontro ao djinni, aperte o botão A para enfrentá-lo.



22 Coal

Tipo: Marte
Elemento: fogo

Habilidade: reúne os aliados para aumentar agilidade
Localização: Izumo
Esta cidade fica ao norte de Tundaria, bem no meio do mar do leste. Entre nela e vá para o templo. Converse com as pessoas até Lady Uzume mandar você sair. Antes disso, entregue a ela o item Dancing Idol, encontrado nos penhascos de Gaia Rock. Ela lhe dará Coal.



23 Haze

Tipo: Júpiter
Elemento: vento

Habilidade: esconde seus aliados para evitar danos
Localização: Apojii Islands
Deixe o grupo em Izumo e retorne a Apojii Islands. Quando chegar lá, vá até a praia e use Sand para mover as pedras ao leste. Depois, siga para o leste e caia na cachoeira para atingir uma pequena plataforma. Entre na caverna, parando apenas para usar o Whirlwind no segundo grupo de folhas. Depois de pegar o djinni, vá até a porta com um "C" marcado e use Lash para fugir.



24 Rime

Tipo: Mercúrio
Elemento: água

Habilidade: anular o Psyenergy do inimigo
Localização: Lemuria
Depois de atravessar Sea of Time, você chegará à Lemuria. Desça a rampa, atravesse a porta e siga para o sul, depois para a esquerda. Nas pedras, use Cyclone para o Rime aparecer. Quando ele correr em direção à estátua, use Tremor para ele se unir ao grupo.



25 Tinder

Tipo: Marte
Elemento: fogo

Habilidade: revive um aliado derrotado
Localização: Hesperia Settlement
Tinder está na superfície de Hesperia. No local indicado (veja imagem), use Growth para criar uma vinha. Escale-a até o topo. Mova a caixa um espaço para baixo, deixando outros quatro espaços livres. Depois, siga para o sul até cair do penhasco. Desça e puxe a caixa para a direita, depois desça novamente e mova a caixa mais uma vez. Suba na caixa e alcance o djinni.

26 Aroma

Tipo: Júpiter
Elemento: vento

Habilidade: restaura o PP de todo o grupo
Localização: Shaman Village
Entre na casa do chefe da vila e saia pela porta lateral. Use Lash no rolo de corda. Suba pelas cordas e avance até encontrar Aroma.



27 Core



Tipo: Marte
Elemento: fogo

Habilidade: derruba a defesa de um inimigo
Localização: Atteka
Saia de Shaman Village Cave, volte ao barco e navegue até Atteka (ao sul, subindo o rio que desemboca no oceano). Procure uma pequena praia a sudeste do continente. Há duas praias nesta área, mas o djinni está na que fica mais a noroeste. Saia do barco e ande até encontrar uma floresta entre dois rios. Core está ali. Vença-o e ele será seu.



28 Petra

Tipo: Vênus
Elemento: terra

Habilidade: transforma o inimigo em pedra
Localização: Atteka
Petra está escondida nas florestas densas, próximas ao lugar onde o rio se divide em dois. Você terá que enfrentá-lo para ele se juntar ao grupo.





29 Whorl

Tipo: Júpiter
Elemento: vento

Habilidade: ataca os inimigos
Localização: Jupiter Lighthouse
Quando estiver na área (veja imagem), empurre os blocos até chegar aos buracos para ativar o pilar. Reposicione os circuitos para funcionarem apenas no círculo localizado abaixo e à esquerda. Faça isso para encontrar o djinni.



30 Salt

Tipo: Vênus
Elemento: terra

Habilidade: normaliza o status dos aliados
Localização: Contigo



Depois de atravessar a Jupiter Lighthouse, volte para a vila de Contigo para encontrar Salt. Siga para o lado leste da cidade e use Cyclone em um monte de sementes no chão. Depois, use Scoop para encontrar o djinni.

31 Shine

Tipo: Marte
Elemento: fogo

Habilidade: distrai os inimigos e ataca de forma decisiva
Localização: Contigo
Use Force no toco de madeira atrás da loja (localizada a oeste) para fazer o Shine aparecer.

32 Geode

Tipo: Vênus
Elemento: terra

Habilidade: ataca com uma pedra de areia
Localização: Atteka Inlet



Ande até o lado oeste de Atteka Inlet e use Lift na grande pedra. Vá até o local onde estava a pedra e use Cyclone na área verde. Geode sairá e se juntará ao seu grupo.

33 "Aleatório"

Tipo: Júpiter
Elemento: vento

Habilidade: aleatória
Localização: SW Atteka Islet



Atteka Islet fica literalmente na "ponta do mundo", perto do local onde o oceano deságua. Siga para o lado oeste de Weyard e depois navegue para o sul. Ali, use Lift para tirar uma pedra do caminho. Depois, vá através do pilares e pegue o djinni aleatório. Atenção: dependendo dos dados que você transferiu do primeiro jogo, ele poderá não estar aqui.

34 Eddy

Tipo: Mercúrio
Elemento: água

Habilidade: aumenta a velocidade do tempo de recuperação dos djinn
Localização: Shaman Village Cave
Dentro da caverna, você irá avistar o djinni logo na primeira área ao leste. Use ataques de Marte para fazê-lo se unir ao grupo rapidamente.





35 Gasp
Tipo: Júpiter
Elemento: vento

Habilidade: ataca todos os inimigos de forma poderosa
Localização: Shaman Village



Use Reveal na terceira poça de água para encontrar um degrau. Pule nele e faça com que o djinni saia de lá. Ataque-o rapidamente.

36 "Aleatório"
Tipo: Marte
Elemento: fogo

Habilidade: aleatória
Localização: Magma Rock
Magma Rock fica em Gondowan Settlement. O djinni estará esperando na entrada da represa, mas tudo dependerá dos dados que você transferiu do cartuchinho do primeiro **Golden Sun**.

37 Fury
Tipo: Marte
Elemento: fogo

Habilidade: chama espíritos para atacar
Localização: Magma Rock
Você precisa drenar a lava na segunda área de Magma Rock para localizar Fury. Feito isso, suba algumas escadas para enfrentá-lo.




38 Lull
Tipo: Júpiter
Elemento: vento

Habilidade: negocia um cessar fogo temporário
Localização: Loho



Este local fica na porção sudoeste do continente de Angara. Na vila, suba pela vinha que está trás da parede que você explodiu com o canhão. Depois, salte pelos telhados até encontrar Lull, que vai se juntar ao grupo sem lutar.

39 Gel
Tipo: Mercúrio
Elemento: água

Habilidade: enfraquece o ataque dos inimigos
Localização: Kalt Island



Kalt Island fica ao norte, próximo a Weyard, do lado leste do pólo. Repare no djinni à direita da casa. Basta usar Lash para pegá-lo.

40 Mold
Tipo: Vênus
Elemento: terra

Habilidade: ataca um inimigo
Localização: Prox



É a cidade que fica após Northern Reaches (uma porção de recifes que ficam no topo do mundo). Para pegar Mold, basta correr atrás dele para fazê-lo fugir e depois usar Scoop na neve para pegá-lo.

41 "Aleatório"
Tipo: Mercúrio
Elemento: água

Habilidade: aleatória
Localização: Prox
Este djinni pode ou não estar disponível em Prox. Tudo vai depender dos dados que você transferiu do cartucho do primeiro **Golden Sun**.



42 Fugue
Tipo: Marte
Elemento: fogo

Habilidade: cansa os inimigos para derrubar PP
Localização: Mars Lighthouse

A Mars Lighthouse é formada por quatro torres. Nem é preciso procurá-lo: o djinni ali está na área.

43 Balm
Tipo: Mercúrio
Elemento: água

Habilidade: revive todos os aliados derrubados
Localização: Mars Lighthouse

A Mars Lighthouse é formada por quatro torres. Nem é preciso procurá-lo: o djinni está ali na área.

44 Crystal
Tipo: Vênus
Elemento: terra

Habilidade: restaura o HP de todos os aliados
Localização: Yampi Desert Cave



Para conseguir todos os djinn, você precisa sair da Mars Lighthouse antes do final do jogo, logo após pegar os djinn Fugue e Balm e aprender o Psyenergy Teleport. Crystal é um dos djinn que restam. Para pegá-lo, volte a Yampi Desert Cave e use Scoop em um monte de areia para libertá-lo.

45 Meld
Tipo: Vênus
Elemento: terra

Habilidade: lança um poderoso ataque em grupo
Localização: Sea of Time Islet



Sea of Time Islet fica a noroeste de Apojii Islands e ao leste de Lemuria. Quando chegar lá, use Mind Read na tartaruga e entregue a ela o item Li'l Turtle. Ela irá levar você até uma ilha secreta, onde você encontrará Meld e Serac.

46 Serac
Tipo: Mercúrio
Elemento: água

Habilidade: manda um ataque fulminante
Localização: Sea of Time Islet
Siga o procedimento do djinni anterior.

47 Gale
Tipo: Júpiter
Elemento: vento

Habilidade: atinge os inimigos com uma rajada de vento
Localização: Treasure Isle

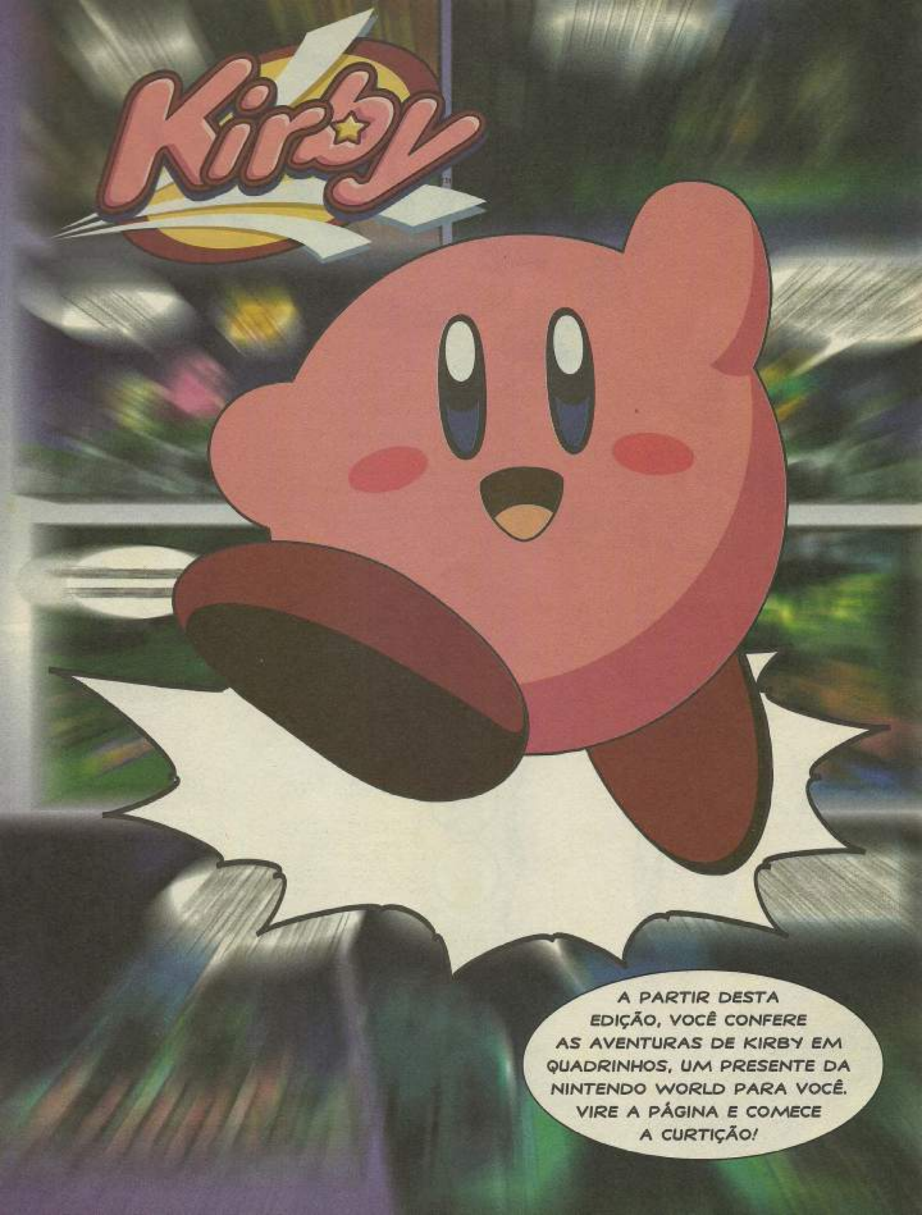


Treasure Isle fica ao norte de Lemuria. Recifes cercam o lugar, portanto, você precisa entrar por nordeste até chegar a um pequeno labirinto. Gale está logo ali.



48 "Aleatório"
Tipo: Vênus
Elemento: terra

Habilidade: aleatória
Localização: Treasure Isle
Este djinni está na mesma região de Gale. Tudo vai depender dos dados que você transferiu do cartucho do primeiro **Golden Sun**.



Kirby
A PARTIR DESTA EDIÇÃO, VOCÊ CONFERE AS AVENTURAS DE KIRBY EM QUADRINHOS, UM PRESENTE DA NINTENDO WORLD PARA VOCÊ. VIRE A PÁGINA E COMECE A CURTIÇÃO!



Um Visitante Rosa...
Episodio 1
Kirby chega a Cappy Town
Kirby™
A PARTIR DESTA EDIÇÃO DA NINTENDO WORLD, VOCÊ CONFERE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO KIRBY, BASEADAS NO ANIME TRANSMITIDO PELO CANAL FOX KIDS. NÃO PERCA NENHUM CAPÍTULO!
Quem é Quem
Kirby
É UM CAVALEIRO WARPSTAR EM TREINAMENTO QUE CAI EM PLANET POPSTAR E, ACIDENTALMENTE, SE TRANSFORMA NO PROTETOR ROSA DOS HABITANTES. SUA HABILIDADE MAIS IMPRESSIONANTE É INALAR OS PODERES DOS INIMIGOS E DAR A ELES UM GOSTINHO DO PRÓPRIO REMÉDIO.
King Dedede
O GOVERNANTE DE DREAM LAND É UM GLUTÃO BARULHENTO E EGOÍSTA QUE TEM AFINIDADE COM O CAOS E UMA COMPLETA AVERSÃO A KIRBY.
Escargoon
O CAPANGA DE DEDEDE FAZ DE TUDO PARA QUE OS PLANOS DO SEU MESTRE FUNCIONEM, MAS OS ESFORÇOS SÃO EM VÃO.
Sir Ebrum & Lady Like
SEMPRE QUE PODEM, O SECRETÁRIO DE DREAM LAND E SUA DIGNÍSSIMA ESPOSA APÓIAM O POVO EM VEZ DE KING DEDEDE.
Meta Knight
É UM PODEROSO ESPADACHIM ESFÉRICO COM UMA ARMADURA MUITO FORTE. SUA ORIGEM E MOTIVAÇÕES SÃO UM MISTÉRIO.
Tiff
A MAIOR ADMIRADORA DE KIRBY É DURONA E NÃO TEM MEDO DE BATER O PÉ. É FILHA DE SIR EBRUM E LADY LIKE.
Tuff
O LEVADO IRMÃOZINHO ESTÁ SEMPRE PRONTO PARA UMA AVENTURA COM SUA IRMÃ TIFF E SEU NOVO AMIGO KIRBY.
?


QUANDO A CIDADE ADORMECE, UMA COISA ENORME SE ESGUEIRA PELO MEIO DE UM BANDO DE OVELHAS...
RUUUU
MMBLE
Bé
Béé
BoBoom
Waah!
Béé?
Béé
SLUUUURP
Bé
Wa?
Bé
THUNK
WHA!?!
Béé
Bééé!
SHOOOO
Clinka
Clink
WHAAAA!
O MONSTRO VOA PARA... O CASTELO DE KING DEDEDE?



UM MONSTRO!?
ESCARGOON
NÃO NESTE CASTELO!
Flick!
S-S-S-SIM, E ELE ESTÁ COMENDO TUDO!
CHOMP!
NÃO, AQUELE É O KING DEDEDE. DEIXE-O DEGLUTIR EM PAZ!
SMAAACK!
KING DEDEDE
ESSA É OUTRA DE SUAS MENTIRAS? ALGO ESTRANHO ESTÁ ACONTECENDO!
SIR EBRUM
LADY LIKE
TIFF
TUFF
KING DEDEDE DEVE ESTAR POR TRÁS DISTO!
COMO VOCÊ OUSA ACUSAR KING DEDEDE?
HE, HE. UM MONSTRO, HEIN? ELE SE PARECE COM... ISTO?
AH! NÃO É UM MONSTRO! É MEU NOVO POLVO DE ESTIMAÇÃO. ELE É INOFENSIVO! HE, HE, HE!
INOFENSIVO? EU ACHO QUE NÃO!
O POVO DE DREAM LAND CONSULTA KABU, O ANTIGO SÁBIO DA TERRA.
PEDIMOS SUA SABEDORIA, GRANDE KABU!


HÁ TRÊS NOITES, UM MONSTRO GIGANTE VEM ROUBANDO TODAS AS NOSSAS OVELHAS.
O MONSTRO ESTÁ AQUI, E DREAM LAND CORRE PERIGO.
O MONSTRO FOI CHAMADO POR SEU PRÓPRIO GOVERNANTE, O KING DEDEDE.
KING DEDEDE! MAS COMO?
KABU, COMO PODEMOS AFUGENTÁ-LO?
A GRANDE KABOONA ESTÁ DE OLHO EM VOCÊ!
EXISTE ESPERANÇA...
UM GUERREIRO ESTELAR CHAMADO KIRBY.
KIRBY? HUMMM... APOSTO QUE ELE É LINDO!
NÃO EXISTE NENHUM KIRBY!
Sssssh
OH!
AAAAH!
SSSHHEEEW
CUIDADO!
BRUM


BLAAM!
HUMPF!
Shu
Shu
Shu
HÃÃ?
PLONK
HUMMM... SEU NOME POR ACASO SERIA... KIRBY?
Kirby!
SEM CHANCE... ESTA BOLINHA ROSA... O CAVALEIRO ESTELAR?
CRASH!
SMASH!
KIRBY?!?
CR-TOING!
WEEEAH
JÁ ERA! HE, HE, HE!
JÁ ERA? POR QUE VOCÊ DIZ ISSO?
BOA SORTE PARA ELE!
KIRBYYYY
VOU VER SE KIRBY ESTÁ BEM!
PLINK!


KIRBY! ESTAMOS DESCENDO PARA AJUDÁ-LO!
AAAH!
CRAACK!
AWWA AAAAH!
BAWINK!
SMASH!
BAWINK!
BAWINK!
HUMPF! HERÓIS SÃO GRANDES E FORTES, NÃO GORDUCHOS E COR-DE-ROSA!
Flick
BAWINK!
BAWINK!
KIRBY SALVOU VOCÊ! ELE É UM HERÓI!
Flick
A CASA DE MAYOR LEN BLUSTERGAS
AH, ELE NÃO ENTENDE O QUE VOCÊ ESTÁ DIZENDO!
Kliiink!
VAMOS
COMEMORAR! A
KIRBY!
SSHHOOOOOO
SSHSSHHOOO
Mm Mmm
SABIA QUE DEVERIA TER COMEÇADO A COMER... QUAL É O SEU PROBLEMA, KIRBY?
Mm Mmm















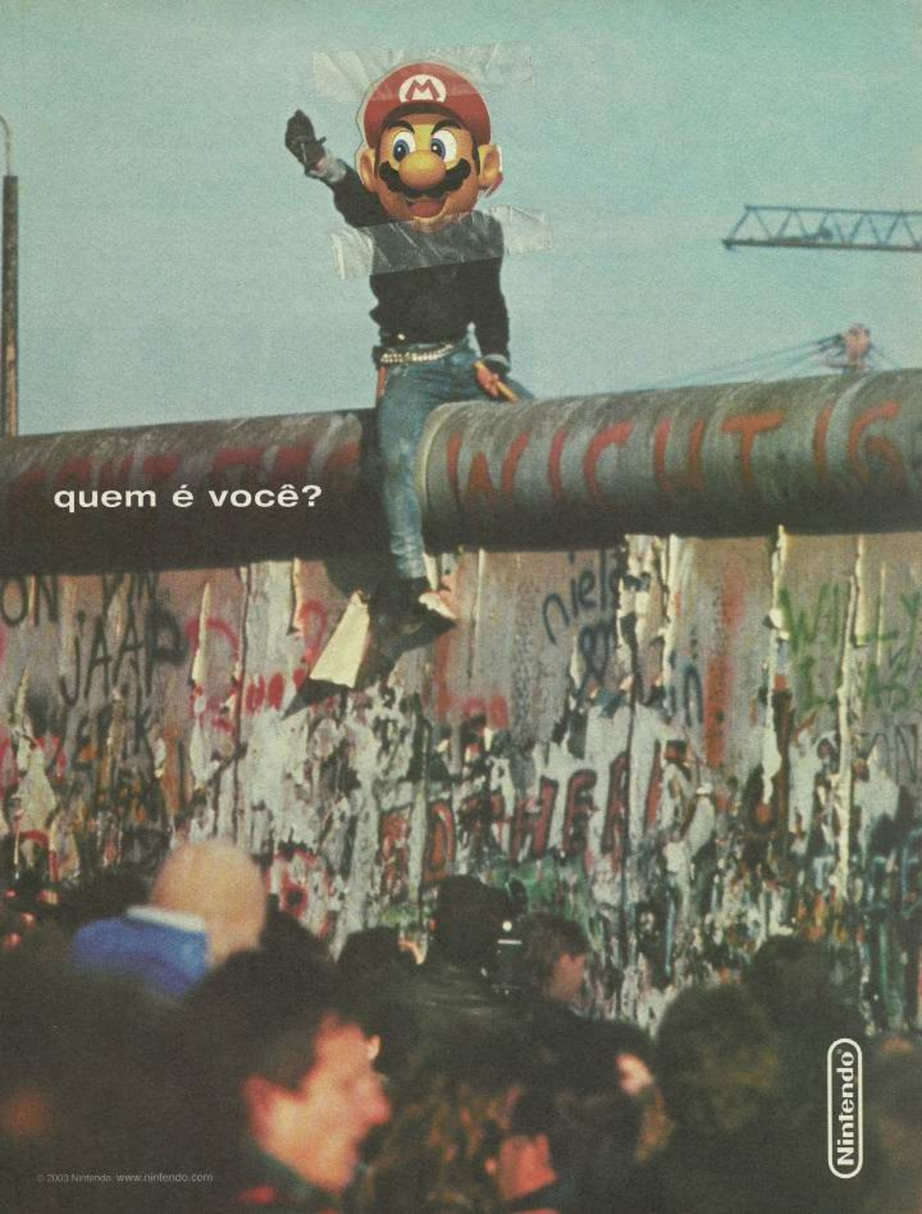
ESTAMOS PROCURANDO UMA COISA CHAMADA KIRBY!

FOOM!

SINTO QUE VOCÊS ESTÃO ESCONDENDO ALGO!

O QUE PODERIA QUERER O MISTERIOSO META KNIGHT COM O VISITANTE ROSA? O QUE É E ONDE ESTÁ O VERDADEIRO MONSTRO?

CONTINUA...


quem é você?
Nintendo
© 2003 Nintendo. www.nintendo.com



E NÃO SE ESQUEÇA! O DESENHO DO KIRBY PASSA DE SEGUNDA A SEXTA, ÀS 10H30 E ÀS 20H, NO CANAL FOX KIDS. NÃO VÁ PERDER ESSA!

DOIS NOVOS VISITANTES DEIXARAM O POVO DE CAPPY TOWN EM ESTADO DE ALERTA. UM DELES É UM POLVO GIGANTE E O OUTRO É UM PEQUENO GUERREIRO COR-DE-ROSA. ALGUMAS PESSOAS ACHAM QUE OS DOIS SÃO UM SÓ, MAS DOIS GAROTOS, TIFF E TUFF, SABEM QUE O GORDUCHO VISITANTE COR-DE-ROSA, KIRBY, NUNCA FARIA COISAS RUINS. OS GAROTOS ESTÃO TENTANDO ESCONDER KIRBY DO META KNIGHT E DO KING DEDEDE. TODOS QUEREM ENCONTRAR E DETER O MONSTRO!



Kirby

É UM CAVALEIRO WARPSTAR EM TREINAMENTO QUE CAI EM PLANET POPSTAR E, ACIDENTALMENTE, SE TRANSFORMA NO PROTETOR ROSA DOS HABITANTES. SUA HABILIDADE MAIS IMPRESSIONANTE É INALAR OS PODERES DOS INIMIGOS E DAR A ELES UM GOSTINHO DO PRÓPRIO REMÉDIO.



Tiff

A MAIOR ADMIRADORA DE KIRBY É DURONA E NÃO TEM MEDO DE BATER O PÉ. ELA É FILHA DE SIR EBRUM E LADY LIKE.



Tuff

O LEVADO IRMÃOZINHO TUFF ESTÁ SEMPRE PRONTO PARA UMA AVENTURA COM SUA IRMÃ TIFF E SEU NOVO AMIGO KIRBY.



King Dedede

O GOVERNANTE DE DREAM LAND É UM GLUTÃO BARULHENTO E EGOÍSTA QUE TEM AFINIDADE COM O CAOS E AVERSÃO A KIRBY.



Escargoon

O GOSMENTO CAPANGA DO KING DEDEDE FAZ DE TUDO PARA QUE OS PLANOS DE SEU MESTRE FUNCIONEM, MAS RARAMENTE CONSEGUE



Meta Knight

É UM PODEROSO ESPADACHIM ESFÉRICO COM UMA ARMADURA MUITO FORTE. SUA ORIGEM E MOTIVAÇÕES SÃO UM MISTÉRIO.



N.M.E. Sales Guy



O SALES GUY DA NIGHT MARE ENTERPRISES (N.M.E.), UM SERVIÇO DE ENTREGAS MONSTRUOSO, PARECE ESTAR ESCONDENDO ALGO. É BEM PROVÁVEL QUE VOCÊ NUNCA VEJA O PERSUASIVO VENDEDOR SEM SEUS ÓCULOS ESCUROS. O KING DEDEDE É SEU CLIENTE NÚMERO 1, EMBORA ELES NUNCA TENHAM SE ENCONTRADO PESSOALMENTE.







CUIDADO, CÉREBRO DE MINHOCA! DEPOIS QUE CONSERTARMOS ISSO, PODEMOS MANDAR KIRBY DE VOLTA AO LUGAR DE ONDE ELE VEIO!
SIZZ
SIZZ
SIZZ
POW
COMO POSSO CONSERTAR? NÃO TENHO O MANUAL DO PROPRIETÁRIO!
HUMMM
EU POSSO ESCONDER ISTO EM MEU QUARTO.
TWINKLE
EU PEDI UM MONSTRO E RECEBI UM IDIOTA!
BEM-VINDO À NIGHT MARE ENTERPRISES, KING DEDEDE. COMO POSSO AJUDÁ-LO?
PAGUEI A VOCÊ MUITO DINHEIRO POR UM POLVO-MONSTRO, E ELE NADA MAIS É QUE UM CAMARÃO.
DÊ UM TEMPO A ELE, VOSSA ALTEZA. GARANTO QUE ESSE CAMARÃOZINHO VAI CRESCER.
TÁ CERTO.
slurp
ptoo
GLARE
!?
DEDEDE
HEH HUH HUH HUH HUH
!?
HWAH
BASH


SMASH
O KING DEDEDE DERRUBOU ISTO.
SIM, E ELE DERRUBOU SUAS BOLINHAS DE GUDE TAMBÉM!
Tink
Tink
Burble
Urble
Bloop
ESTE DEVE SER O MONSTRO QUE COMEU TODAS AS OVELHAS!
HÃÃÃÃ?
SANTA LULA!
VOLTE PARA O TANQUE, SEU APERITIVO SUPERDESENVOLVIDO!
ACHE O RECIBO DESTA COISA PORQUE EU QUERO MEU DINHEIRO DE VOLTA!
Ruum ble
Rum ble
AAAAAH!
ZUSH!
KIRBY!
ZZOOP
ZZOOP
ZZOOP

Zzzoom
OH NÃO!
Bash
Bwoing
ONDE VOCÊ CONSEGUIU ESTA WARPSTAR? ESTA É A FONTE DO PODER DE KIRBY.
Ziiiiip

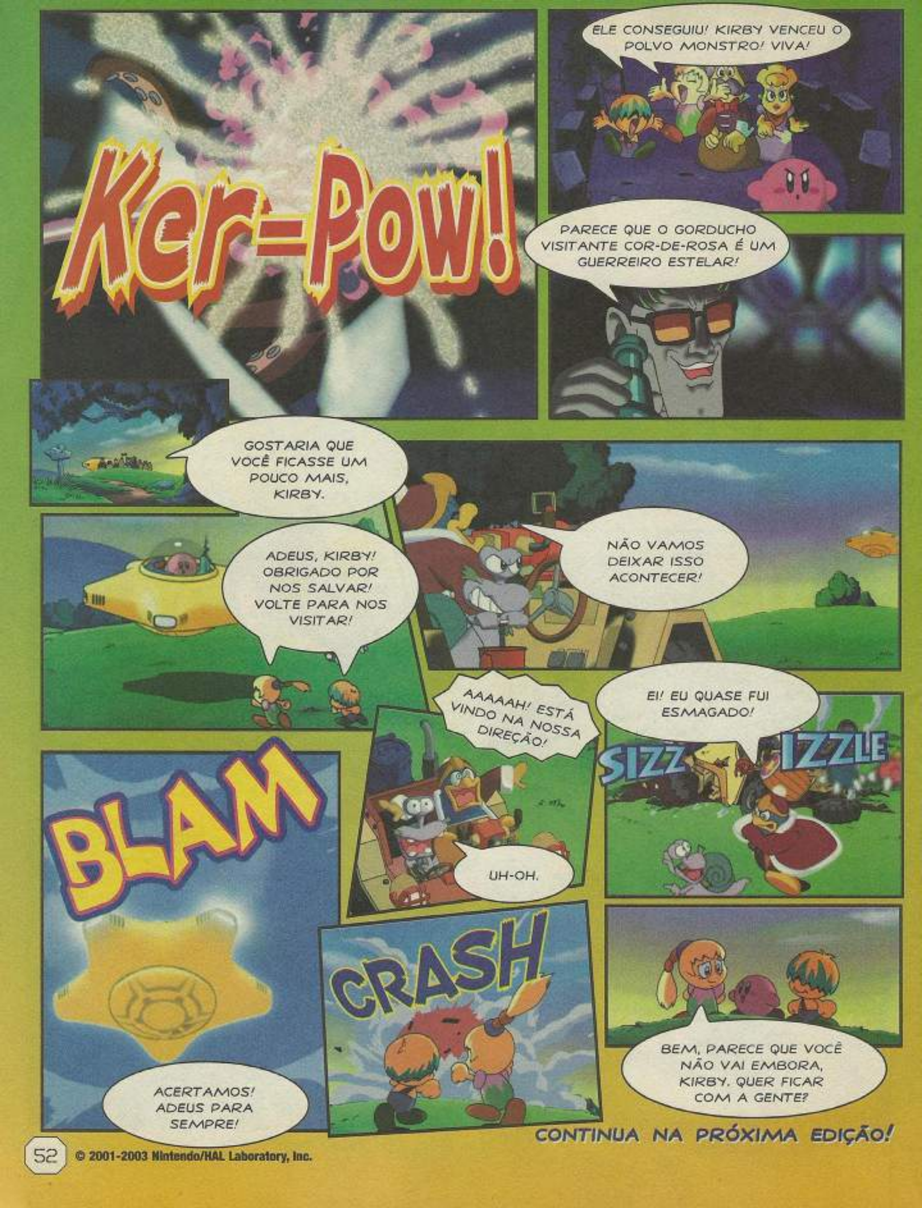






TWINKLE
TWINK
KIRBY!!!
Rrrrm
!!
SSHSSSHHHOOOO
!?!
GULP
GULP
GULP
ELE SUGOU TODOS!
É A CLÁSSICA DEFESA DE KIRBY... INALAÇÃO!
Foo
Floo


Gulp
Gulp Gulp
Poof!
Fluuuume
ESTA É A HABILIDADE COPIADORA DE KIRBY. DEPOIS DE INALAR UM ADVERSÁRIO, KIRBY ASSUME AS HABILIDADES DELE. AGORA ELE SE TRANSFORMOU EM FIRE KIRBY!
Glum
Glum
FLING!
PEGUE-OS, KIRBY!
!!
Grrrr
Flooo


Ker-Pow!
ELE CONSEGUIU! KIRBY VENCEU O POLVO MONSTRO! VIVA!
PARECE QUE O GORDUCHO VISITANTE COR-DE-ROSA É UM GUERREIRO ESTELAR!
GOSTARIA QUE VOCÊ FICASSE UM POUCO MAIS, KIRBY.
NÃO VAMOS DEIXAR ISSO ACONTECER!
ADEUS, KIRBY! OBRIGADO POR NOS SALVAR! VOLTE PARA NOS VISITAR!
AAAAAH! ESTÁ VINDO NA NOSSA DIREÇÃO!
UH-OH.
EI! EU QUASE FUI ESMAGADO!
SIZZ
IZZLE
BLAM
CRASH
ACERTAMOS! ADEUS PARA SEMPRE!
BEM, PARECE QUE VOCÊ NÃO VAI EMBORA, KIRBY. QUER FICAR COM A GENTE?
CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO!


Ilumine seu Natal com Game Boy Advance SP.


Design: Ricardo Campos
promoção zelda
Grátis !
Um CD com
4 Clássicos
de Zelda
na compra de seu
Nintendo GameCube.
e mais:
Você encontra esta promoção nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • ACTION
BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BLOCKBUSTER VIDEO • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA
(011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340
• CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 • ELETROMIL (011) 3362-
FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME
GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE BRINQ. (011) 5052-6956 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA CIDADE (031)
LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS
SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 •
IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011)
233-8295 • TEXAS FILM HIPERMERCADO (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 /
IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. ELDORADO (011) 3814-4888 /
GAMES TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011)
WWW.DISKGAMES.COM.BR -(019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 •
WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • WWW.TEXASFILM.COM.BR (015) 224-3581 • WWW.XTREMEGAME.COM.BR (011) 5052-
Imagens Ilustrativas. Promoção válida por tempo limitado ou enquanto durar o estoque.

Mario Kart: Double Dash!!





Habilite as Special Cup

Para liberar a Special Cup, você deve terminar a Star Cup em primeiro lugar na dificuldade 100cc. As pistas dessa Cup são Wario Colosseum, Dino Dino Jungle, Bowser's Castle e Rainbow Road.





Habilite a All Cup Tour

Para liberar a All Cup Tour, que são as quatro copas em uma só, termine a Special Cup na dificuldade 150cc, em primeiro lugar.

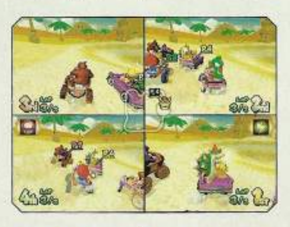


Habilite a All Cup Tour

Modo Mirror: termine em primeiro lugar a All Cup Tour na dificuldade 150cc. Todas as pistas estão invertidas aqui.

Tela alternativa de Thanks for Playing: termine em primeiro lugar na All Cup Tour do Modo Mirror.

Tela de apresentação alternativa: termine em primeiro lugar na All Cup Tour do Modo Mirror.



Habilite novas pistas para o Modo Battle

Luigi's Mansion: termine em primeiro lugar na Mushroom Cup, na dificuldade 150cc.

Tilt-A-Kart: termine em primeiro lugar na Flower Cup, no Modo Mirror.





Habilite todos os personagens e karts secretos

Toad e Toadette: termine em primeiro lugar a Special Cup na dificuldade 100cc. Eles já vêm com o Toad Kart.

King Boo e Petey Piranha: termine em primeiro lugar a Star Cup no Modo Mirror. Eles já vêm com o Kart Piranha Pipes.

Green Fire: termine a Mushroon Cup em primeiro na dificuldade 50cc.

Bloom Coach: termine a Flower Cup em primeiro na dificuldade 50cc.

Rattle Buggy: termine a Mushroom Cup em primeiro na dificuldade 100cc.

Barrel Train: termine a Star Cup em primeiro na dificuldade 150cc.

Toadette Kart: termine a Mushroom Cup em primeiro na dificuldade Modo Mirror.

Bullet Blaster: termine a Special Cup em primeiro na dificuldade 50cc.

Waluigi Racer: termine a Flower Cup em primeiro na dificuldade 100cc.

Para Wing: termine a Star Cup em primeiro na dificuldade 50cc.

Turbo Birdo: termine a Flower Cup em primeiro na dificuldade 150cc.

Boo Pipes: termine a Special Cup em primeiro no Modo Mirror.

Parade Kart: termine o All Cup Tour em primeiro no Modo Mirror.



Mario Party 5

Habilite a dificuldade Hard em todos os modos

Para disponibilizar a dificuldade Hard em todas as competições (Competitions), você deve terminar cada uma delas no modo Normal. Ou seja, para abrir o Modo Hard da Battle Competition, você deve vencê-la na dificuldade Normal, e assim por diante.

Habilite todos os itens para compra na Super Duel Battle

Bob-Omb Wall: compre todas as Machine Parts.
Bowser Punch: compre todas as Machine Parts.
DK Body: vença Donkey Kong na dificuldade Hard da Battle Competition.
DK Engine: vença Donkey Kong na dificuldade Hard da Battle Competition.
DK Gun: vença Donkey Kong na dificuldade Hard da Battle Competition.
DK Tires: vença Donkey Kong na dificuldade Hard da Battle Competition.
Skolar Body: vença todas as três competições nas três dificuldades.
Skolar Engine: vença todas as três competições nas três dificuldades.
Skolar Gun: vença todas as três competições nas três dificuldades.
Skolar Tires: vença todas as três competições nas três dificuldades.

Habilite as novas Competitions para a Super Duel Battle

Flag Competition: termine a Battle Competition na dificuldade Hard.
Robo-Rabbit Competition: termine a Flag Competition na dificuldade Hard.

Habilite a dificuldade Hard em todos os modos

Para disponibilizar a dificuldade Hard em todas as competições (Competitions), você deve terminar cada uma delas no modo Normal. Ou seja, para abrir o Modo Hard da Battle Competition, você deve vencê-la na dificuldade Normal, e assim por diante.

Personagens secretos

Donkey Kong: vença DK na dificuldade Hard na Battle Competition.
Bowser Nightmare: termine o Modo Story em qualquer dificuldade.
Frightmare: termine o Modo Story usando o Bowser Nightmare.
Dificuldade Intense: termine o Modo Story na dificuldade Hard, com qualquer personagem.

Tony Hawk's Underground

Códigos para dar e vender

Para ativar os códigos abaixo, entre em Options e selecione a opção Cheats. Digite cada password para conseguir os efeitos desejados.
letitslide: quando você estiver executando o Grind, seu equilíbrio será sempre perfeito.
keepitsteady: todos os seus Manuals serão perfeitos.
getitup: reduz a gravidade do jogo.
Big Tex: habilita o personagem Big Tex, o caubói verde.



Habilite a fase Hotter than Hell

Para habilitar a missão da banda KISS, conquiste o último objetivo do jogo (vencer o desafio de Eric). Isso também habilitará uma nova seqüência de vídeo.

Jogue como Gene Simmons

Para jogar com o vocalista do KISS, termine o Modo Story na dificuldade Normal.

Jogue como o Iron Man

Para jogar com o Homem de Ferro, termine o Modo Story na dificuldade Beginner.

Jogue com T.H.U.D.

THUD é a criatura que engole o Eric na apresentação. Para jogar com ele, termine o Modo Story na dificuldade Sick.



Habilite o Modo Create-a-Deck

Para poder criar suas próprias pistas, termine a missão Slamma Jamma no Modo Story.

Habilite a seqüência do KISS

Na fase Hotter Than Hell, recolha todas as letras para formar a palavra KISS. Isso habilitará o vídeo. Para assisti-lo, colete novamente as quatro letras nesta fase para ver o show começar.

Habilite o final secreto

Termine o Modo Story nas dificuldades Too Easy e Beginner para habilitar o Lost Footage Tape. Neste final, em vez de desafiar Eric, você chegará dando porrada e tomará a fita dele!





Star Wars
Rogue Squadron 3: Rebel Strike

Passwords
Entre com as seguintes passwords para conseguir os resultados indicados.
WHATTHE?: habilita o Modo Ace.
WIMPIAM!: habilita o Modo Easy.
LOOKMOM!: veja os créditos.
THEDUDES: habilita o Documentary.
LOOKOUT!: habilita o jogo The Empire Strikes Back (Arcade).
NOCOLOR?: jogue em preto-e-branco.
!KOOLART: habilita o Art Gallery.
RTJPFC!G: entre com este código e então coloque TIMEWARP como nova password. Isso habilitará o game Star Wars dos Arcades.
FREEPLAY: habilita o game Star Wars dos Arcades, lançado nos anos 80. Você pode encontrá-lo em Special Features, dentro de Options.
FARMBOY?: habilita o T-16. Skyhopper no VS Mode.
HARKHARK: habilita o Music Hall.
YOUDAMAN: habilita o Y-Wing na missão Revenge of the Empire.

Need for Speed Underground

Habilite todas as pistas
Para liberar todas as pistas num determinado modo, digite as seqüências a seguir no menu principal.
Todas as pistas do Circuit Mode: ↓, R, R, R, X, X, X, Z
Todas as pistas do Drag Mode: →, Z, ←, R, Z, L, Y, X
Todas as pistas do Drift Mode: ←, ←, ←, ←, →, X, R, Y
Todas as pistas do Sprint Mode: ↑, X, X, X, R, ↓, ↓, ↓



Harvest Moon:
Friends of the Mineral Town

Case-se com a Spring Goddess
Nesta versão de **Harvest Moon**, você pode se casar não apenas com as meninas da cidade, mas também com a deusa do Lago. Ela possui um medidor de afinidade como qualquer outra garota, mas ele não é mostrado no jogo. Para elevar este medidor, siga os seguintes passos:

- Pesque todos os tipos de peixes, incluindo as seis espécies de Kings Fishes.
- Produza e venda pelo menos um exemplar de cada plantação possível.
- Pegue todas as Goddess Jewels e receba o Goddess' Treasure.
- Consiga muitos pontos no Pedometer, andando para todos os lados.
- Consiga a Big Bed para a sua casa.
- Tenha pelo menos um de cada metal nas minas.
- Esteja solteiro no quinto ano de sua fazenda.

Você saberá que está agradando à deusa quando ela aparecer e elogiar seus esforços. Quando os quatro primeiros anos da fazenda passarem, e você tiver um nível de afinidade alto com a deusa, jogue a Blue Feather no lago. Se tudo der certo, ela se casará com você!



Dragon Ball Z: Taiketsu

Habilite os personagens secretos
Broly: termine o modo Tournament com Boo.
Raditz: termine o modo Tournament com qualquer personagem.





The Lord Of The Rings: The Return Of The King

Habilite as fases secretas
Fanghorn: termine com todos os personagens.
Helm's Deep: termine com qualquer personagem.
Weathertop: termine o game com todos os artefatos recolhidos.
Moria: termine com qualquer personagem.

Libere os personagens secretos
Smeagol: termine o game com, pelo menos, dois personagens diferentes para habilitar Smeagol nas fases Helm's Deep e Moria.
Sam: use um GBA-GC Link e conecte o game à versão de **The Return of the King** para GameCube. Sam será habilitado nas fases Helm's Deep e Moria.




quem é você?
Adquira força para seus Mages, Berserkers e Knights na batalha por Elibe. Monte seu exército. Planeje sua estratégia. Mas não confie em ninguém em Fire Emblem. Somente para Game Boy Advance.
FIRE EMBLEM
GAME BOY ADVANCE
Os logotipos © 2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS™, ® e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo. © 2003 Nintendo. www.gameboy.com/fireemblem

Em busca dos status máximos

Como treinar seu Pokémon (direito) em Ruby & Sapphire

Por JP Nogueira

Um erro muito freqüente entre os treinadores é acreditar que levar um Pokémon ao nível 100 em **Ruby** e **Sapphire** é exatamente como em **Gold/Silver/Crystal**. Eles apenas detonam com todas as criaturas que aparecem no caminho até chegar ao seu nível máximo... O fato é que muitas coisas mudaram em **Pokémon**, inclusive o método de treinamento. Agora, mais do que nunca, um bom treinamento influencia o desempenho do seu monstrinho nas batalhas. Confira as nossas dicas.

Adição

Primeiro é preciso conhecer alguns conceitos. Toda vez que seu Pokémon derrotar outro, ele vai se desenvolver de acordo com as características do oponente derrotado. Por exemplo, se treinar lutando apenas contra Zigzagoons, você notará que seu Speed (SPD) ganhou mais pontos que o normal quando seu nível subir. Esse tipo de experiência de treinamento chama-se Effort. Ao ser derrotado, todo Pokémon fornece um, dois ou três pontos de Effort, de acordo com os Status mais altos de sua espécie. Electrodes dão mais SPD, Aggrons dão mais DEF, Marills mais HP, e assim por diante. E as vitaminas, como Protein e Zinc? Cada uma equivale a dez pontos de Effort no atributo respectivo. Por outro lado, você só pode usar dez vitaminas iguais no mesmo monstrinho.

Multiplicação

"Ah, então quer dizer que posso colocar 999 pontos em ATK? He, he, vou matar todos!". Calma, para evitar pensamentos como esses, existem os limites. Cada Pokémon pode receber um total de 510 pontos de Effort, sendo que cada atributo só pode receber 255. Isso quer dizer que, primeiro, não adianta nada matar mil Poochyenas, pois os 745 pontos extras serão jogados fora; segundo, se você treinar ao máximo Attack e Speed, por exemplo, não poderá aumentar nenhuma outra característica. Para desenvolver bem seu monstrinho, a resposta está na matemática. Cada quatro





Onde vou?

Cada Pokémon dá um determinado número de pontos de Effort quando derrotado. Para facilitar sua vida, preparamos uma tabela com os Pokémon mais indicados para o seu treinamento. Confira:

Atributo	Pokémon	Effort	Local
HP	Whismur	1	Rustturf Tunnel
	Marill	2	Rota 102
Attack	Poochyena	1	Rota 103
	Solrock	2	Meteor Falls/ Sky Pillar
Defense	Sandshrew	1	Deserto ou Rota 113
	Silcoon	2	Petalburg Woods
S.Attack	Spinda	1	Rota 113
	Gloom	2	Rota 121/ Meteor Falls
S.Defense	Tentacool	1	Onde se pode usar Surf
	Claydol	2	Sky Pillar
Speed	Zigzagoon	1	Rota 103
	Golbat	2	Victory Road

Dicas para acelerar seu treinamento

1. O Item Macho Brace (conseguido na rota 111, vencendo a família Winstrate) dobra todo o Effort recebido de cada Pokémon derrubado. O Pokémon equipado com ele fica mais lento, mas seu treinamento será duas vezes mais rápido.

2. O vírus Pokérus também está presente nesta versão. Aqui, ele dobra todo o Effort recebido, da mesma forma que o Macho Brace. Seu Pokémon pega essa doença naturalmente, enquanto estiver andando pela grama. É bem mais fácil pegar um Pokémon infectado em algum evento da Liga do que "ao natural". Vale lembrar que o Pokérus e o Macho Brace são cumulativos. Se você derrotar um Whismur, conseguirá quatro pontos de Effort em vez de um. Um Silcoon forneceria oito pontos e um Exploud 12, por exemplo.

3. Se você estiver treinando um monstrinho e tiver algum Pokémon com o item Exp Share equipado, este segundo receberá os mesmos pontos de Effort que o que está derrotando os oponentes. Se o equipado com Exp Share estiver com Pokérus, ele receberá duas vezes o Effort normal.

Um fato engraçado que vem acontecendo nos torneios de RS é a aparição dos "Shinies Top": Pokémon Shinies, com todos os Status no máximo e, coincidentemente, na exata personalidade que beneficia sua função. Vale lembrar que as chances de ter um Pokémon Top é de menos de 1 em 729 milhões. Sem contar que para ter Status máximos, seriam necessários 1.530 pontos de Effort – sendo que o máximo é de 510. Hmmm... as praias de Ruby & Sapphire estão começando a se infestar de "Sharpedos".

Eric Araki, observando de longe, mas atento à maré

pontos de Efforts equivalem a um ponto no Stat do seu Pokémon. Ou seja, 252 pontos de Effort equivalem a 63 pontos de Status. Portanto, não leve seu Status a 255, pois você estará desperdiçando três pontos valiosos. Outro detalhe importante é que, se seu treinamento for feito corretamente, sempre restarão dois pontos de Effort (127 x 4= 508, e não 510).

Quociente

Depois de tudo isso, como ter certeza de que o Pokémon já está completamente treinado, com todos os 510 pontos gastos? Basta levá-lo para a garota que está ao lado do Energy Guru, na feirinha de Slateport. Se estiver tudo certo, ela vai recompensá-lo com uma Effort Ribbon, como recompensa pelo esforço.

Não há uma fórmula ideal para divisão de Effort. Isso vai depender das características e funções do Pokémon. Se ele for um tanque, deve ter SDEF e/ou DEF altas, além do HP. Se for atacante, SATK/ATK e SPD... E assim por diante. Tudo o que é preciso é ter bom senso e paciência!

P l a n e t a

Temporada 2004 da Liga Oficial pronta para decolar

Animencontro e Anime Dreams estréiam a nova temporada

Agora que o Brasileirão já passou as competições esfriaram, certo? Errado! O ano de 2004 começa pegando fogo com os novos ginásios. Nos dias 17 e 18 de janeiro, durante o Animecontro 2004, em Curitiba, dois dos ginásios da temporada 2004 farão sua estréia. Caio Cavalieri, o líder do ginásio Glacial de Curitiba, e Diógenes Yuji, o líder do ginásio Voador de Santa Catarina, estarão organizando seus torneios e colocando suas insígnias a prêmio para quem quiser desafiá-los. Você vai deixar a chance de conquistar duas insígnias inéditas?

E São Paulo não fica de fora dessa! Nos dias 23 a 25 de janeiro, a nova leva de líderes paulistas estará no Anime Dreams! Estella Tamaki no comando do ginásio Água, Daniel Thunder no Inseto e todos os outros paulistas darão a largada para a temporada Liga Oficial Pokémon Evolution 2004 SP! Nem pense em perder!

Animencontro 2004

Quando: 16 a 18 de janeiro
Onde: Colégio Positivo - Sede Ângelo Sampaio
Rua Alferes Ângelo Sampaio, 2300
Curitiba/PR
Mais informações: www.animencontro.com.br

Anime Dreams
Mais informações: www.animefriends.com.br
















NATAL RADICAL NC GAMES
Presente melhor que esse
Design: Ricardo Campos
Game Boy Advance
Jogos Originais a partir de
R$ 129,00
Davis Cup Tenis com Cabo Link
Magical Quest Starring Mickey & Minnie
Dragon Ball Z The Legacy of Goku
Fifa Soccer 2003
Jimmy Neutron Jet Fusion
Medabots Rokusho
Peter Pan Return to Neverland
Rayman 3
Rocket Power Zero Gravity
Sonic Advance 2
Game Boy Advance
Jogos Originais a partir de
R$ 99,00
Earthworm Jim 2
F-Zero Maximum Velocity
Moto Racer Advance
Ready 2 Rumble 2
Spyro 2 Season in Flame
Dragon Ball Z Collectible Card Game
Pitfall - The Mayan Adventure
The Scorpion King
The Lord Of The Rings The Felolowship of ...
The Lost Vikings
Você encontra estes jogos nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 • C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 (011) 3097-0022 • FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • METROPOLE BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUÍ • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • (024) 2242-8887 • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 •

nem Papai Noel consegue!






The Jungle Book

Kim Possible
Revenge of Monkey Fist

Lilo & Stitch

Medabots
Metabee Gold








Spy Kids 3D
Game Over

Stuntman

Tomb Raider
The Prophecy

Treasure Planet










The Mummy

The Revenge of
Shinobi

X-Men
Reign of Apocalypse

Bomberman Max 2
Red










Bomberman Max 2
Blue

Earthworm Jim

Breath of Fire

Monster Force

Cadastre sua revenda

Atendimento exclusivo para revendedores

Não atendemos a consumidor final

Ligue agora
11 6236 1157

AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BLOCKBUSTER VIDEO • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • • ELETROMIL (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES -(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE BRINQ. (011) 5052-6956 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTMIX (011) 6161-8090 • NET BOX RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO (015) 233-8295 • TEXAS FILM HIPERMERCADO (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-56183 ELDORADO (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES WWW SOFTWARE E GAMES - (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR -(019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.GRGAMES.COM.BR WWW.TEXASFILM.COM.BR (015) 224-3581 • WWW.XTREMEGAME.COM.BR (011) 5052-0513 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

Imagens Ilustrativas. Promoção válida por tempo limitado ou enquanto durar o estoque.

Mario Kart: Double Dash!!

Chame os amigos e pise fundo no GameCube

Bananas, cogumelos, cascos de tartaruga de várias cores e tamanhos. Minha nossa, quanto lixo na pista! Em qualquer outro lugar do mundo isso seria motivo para uma bela multa, mas em **Mario Kart Double Dash!!** o único prejuízo que você pode vir a ter jogando essas porcarias no caminho dos outros é uma dor no maxilar de tanto rir.

Depois de jogarmos ininterrupta e incansavelmente durante duas semanas, podemos afirmar que este é um dos games mais divertidos para se jogar em turma aqui na redação. Tanto é assim que todo mundo quis dar sua opinião depois de jogar; o que você pode conferir na última página desta matéria. E em pelo menos um ponto, todos os analistas da **NW** concordam: diversão é o que não falta neste novo game da série **MK**.

O modo Single Player está lá e é o principal divisor de águas entre todos os que jogaram. A maioria está achando que as corridas para um jogador são fáceis demais e que não se obtém diversão jogando sozinho. Verdade ou mentira? Verdade, se lembrarmos que todos os jogos da série também são assim. Mas é mentira, quando nos damos conta de que é preciso passar por isso para abrir tudo o que existe no jogo e se divertir ainda mais no Multiplayer. Logo mais falaremos desse néctar da jogatina em galera, mas antes vamos tratar de alguns outros detalhes.



Jogos, trapaças e karts fumegantes

Se você já jogou algum game que tinha as palavras "Mario" e "Kart" no título, já sabe bem como é: acelere muito, breque pouco e sacaneie exageradamente. Como dá para perceber, a sacanagem é o fator mais importante do jogo. Para ser o mestre da crocodilagem, é preciso passar por cima das caixas de itens e usá-los para dificultar a vida de seus adversários. O jogo sempre sabe quem está em vantagem e distribui os itens de acordo com a colocação dos pilotos, isto é, quem está nas últimas posições recebe itens de ataque, como estrelas e raios, enquanto que os primeirões, na maioria das vezes, ganham itens de defesa como cascos de tartaruga e cascas de banana. Como são dois personagens por kart, dois itens podem ser carregados ao mesmo tempo.

Existem as caixas duplas que, ao serem tocadas, concedem automaticamente dois itens aos integrantes. A nova técnica de roubar itens traz mais estratégia (e mais risadas) ao jogo e também não é raro ver itens caídos pela pista depois que um kart for acertado por um adversário.

Mas essa técnica de bandidagem não é a única do jogo. Pressione L ou R enquanto faz uma curva e acompanhe com o direcional para utilizar o famoso Power Slide. Quando estiver dominando essa manha, experimente fazer a mesma coisa, só que colocando o direcional na direção contrária à curva. As faíscas que saem de baixo do carro mudam de cor e são o sinal para que você também mude o direcional, e assim consecutivamente até conseguir um "Mini-Turbo". Essa técnica também funciona no Multiplayer cooperativo, quando dois jogadores estão controlando o mesmo kart, sendo que um controla o volante e o outro, os itens. A diferença é que o jogador que controla o piloto deve se preocupar com o botão L ou R enquanto o outro cuida da derrapagem com o direcional. É difícil de aprender, mas essa técnica faz a diferença quando bem executada.

Outras técnicas não muito complicadas são o Rocket Start, que dá uma largada turbo se você pressionar o acelerador no exato momento em que o farol ficar verde, e o Double Dash, que nada mais é que um Rocket Start executado por dois jogadores no Multiplayer cooperativo.

Quanto mais, melhor!

É aqui que os homens são separados dos bebês! Ou, se você preferir, que os encanadores são separados dos lagartos, macacos, e dinossauros! Mas também dá para misturar todas essas espécies e sair feliz da vida. Uma das coisas legais é que você pode montar a dupla que bem entender e conseguir algumas combinações muito maneiras. Mas fique atento, pois personagens grandes não conseguem entrar em karts que não suportam o seu tamanho.

Se um GameCube com quatro controles e uma TV não for suficiente para você e seus companheiros, fique sabendo que **MKDD**!! pode ser conectado em esquema LAN, permitindo partidas entre oito pessoas em diversas combinações possíveis – oito TVs com um jogador em cada, duas TVs com quatro jogadores em cada... é só botar a imaginação para funcionar e ter uma sala enorme onde caiba todo mundo. Não se esqueça da pipoca e do refrigerante!

Todos os modos Multiplayer são divertidíssimos. As corridas Vs. são, obviamente, as mais jogadas. Pistas como a DK Mountain e Dry Dry Desert são algumas de nossas preferidas, pois possuem locais onde é possível forçar os outros para precipícios por exemplo.

Mas fora esses rachas e os campeonatos cooperativos, muita festa pode ser feita nos modos Battle. Nosso eleito nessa categoria é o Shine Thief, e depois que você tomar uma pancada na testa e perder a estrela faltando um segundo para a partida terminar, vai entender o porquê dessa nossa predileção. Enfim, se você comprar ou alugar este game para jogar sozinho, até vai ter momentos de diversão. Mas se reunir uma galera na sua casa para tirar altos pegas em grupo, vai ser difícil sua avó voltar a assistir à novelinha das sete! Aqui na redação, pessoal até esquece da hora do almoço ou de voltar pra casa quando **Double Dash**!! está ligado. Tá duvidando? Saca só o comentário de cada um de nossos analistas na próxima página!

Eduardo Trivella

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 16

Com certeza, o jogo mais divertido para se jogar em turma no Cube. O Single Player é legal, mas faltou alguma coisa...

9.0

A HORA DA VERDADE!

A equipe da Nintendo World põe Mario Kart: Double Dash!! na roda

Conforme o prometido, fizemos cada um dos analistas da **NW** jogarem **Mario Kart: Double Dash!!** até cansar (o engraçado é que, desta vez, ninguém reclamou). Depois da diversão, cada um escreveu um pequeno review com suas verdadeiras opiniões sobre o game. Sinceridade total. Veja o que rolou.



Eduardo "Waluigi" Trivella

"Deixe-me ver... Eric de Araki? Foi jogado na areia movediça. Fabão Santana? Com aquele braço ruim, não deu nem para a saída. Pablo Rochinha? Depois de um raio bem aplicado, ficou mais rochinha ainda. Ronny Marimbondo? Tomou três cascos em seqüência e está tonto até agora. Renatinho Viliegas? Estava quase cruzando a linha de chegada quando escorregou em uma casca de banana e perdeu o rumo. Sim! Eu continuo sendo o rei em **MKDD!!!** Deu para perceber por que este game é legal? Porque faz com que não poupemos esforços para ver a desgraça dos outros. Porque não há nada melhor que você estar em último lugar e, de repente, passar todo mundo e vencer, dando risada dos coitados que ficaram para trás. Porque não há nada melhor do que ser o rei, mesmo que na próxima partida você seja humilhado e os outros dêem risada da sua cara. Tudo na santa paz e com muito espírito esportivo!."



Eric "Bowser" Araki

"Quando joguei **DD**!! sozinho, no horário de almoço da redação, foi exatamente como em qualquer outra versão de **Mario Kart**. Achei divertido, gostei de poder escolher os karts e venci algumas corridas com o Bowser. Mas depois de pouco mais de meia hora, larguei. Não foi porque a 'hora do recreio' havia terminado. Foi porque o game não apresenta novidades além das mesmas coisas de sempre. Os gráficos estão mais bonitos, a jogabilidade está mais simples, e só. Mas quando todo mundo se juntou, foi diferente. Era um outro jogo. O pessoal vibrando por estar em primeiro para, logo em seguida, estar em último, gritando por ter sido atingido ou rindo por ter sido esmagado é algo bem diferente de correr contra o computador. Você não conseguirá parar de rir, gritar e vibrar."



Fabio "Boo" Santana

"Para mim, o nome **Mario Kart** sempre esteve associado à festa com os amigos. Com **Double Dash!!**, essa analogia nunca foi tão verdadeira. Cada jogador tem mais opções para exibir seu estilo próprio e o sistema de dois personagens por kart dá uma nova dinâmica. Infelizmente, as novidades não vão além disso. O número maior de itens por pistas e a ausência de velhas técnicas tomaram a vitória uma questão mais de sorte do que de habilidade. Faltaram também extras para prolongar a diversão de quem joga sozinho. O design das pistas é genial, porém, não posso dizer o mesmo do modo Battle. Apesar de divertido, os circuitos não são inspirados. Mas quando você percebe que esses defeitos não impedem as gargalhadas e palavrões das partidas Multiplayer, fica tudo bem."



Renato "Baby Mario" Viliegas

"É impressão minha ou este é o **Mario Kart** mais fácil de todos os tempos? As pistas não têm atalhos, o jogo não é tão rápido e há muito equilíbrio entre os diferentes karts de diferentes potências. Mesmo assim, as novidades compensam. Esse novo conceito de duas pessoas por kart funciona bem, adiciona estratégia e deixa o Multiplayer insano. Já que cada personagem possui itens exclusivos, nunca se sabe o que seu adversário pode tirar da manga na última volta – o que incomoda, pois ter sorte é algo necessário para vencer. O fato de os tradicionais atalhos nas pistas terem sumido também tem seus benefícios. Esse é o **Mario Kart** mais "realista". Em todas as versões, as pistas tinham manhas que permitiam aos melhores pilotos conseguir tempos melhores. Isso acabou, ou pelo menos diminuiu. A corrida é mais no braço, e principalmente, no uso dos itens.
E como sempre, este é um game que ganha muito mais em diversão no modo Multiplayer. Jogar sozinho é bacana, mas nada se compara a juntar alguns amigos e fazer a maior bagunça."



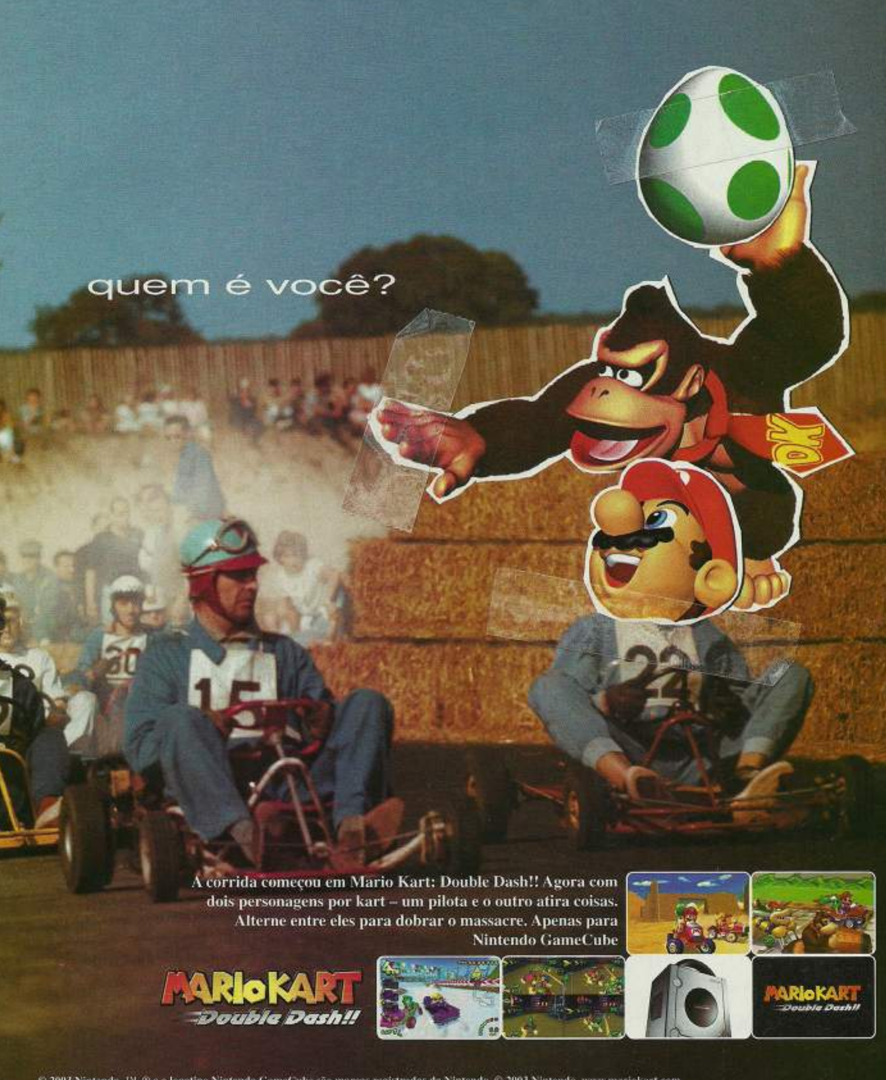
Ronny "Yoshi" Marinoto

"Nada é melhor do que ter um garupa no kart. Além de cada um desempenhar uma função (piloto e carrasco), você ainda conta com uma testemunha para comprovar suas manobras arriscadas, sua pontaria precisa, suas curvas perfeitas, ou mesmo o seu azar ao despencar de precipícios. Sim, pois tem gente que não acredita nessas zicas e fica se gabando, dizendo que é o 'Rei de **Mario Kart**'. Mas essa rivalidade só traz benefícios. Eu nunca ousaria pisar tão fundo no acelerador se não fosse para ultrapassar o Trivella e depois largar uma banana no caminho. É diversão sem limites para quem gosta de desafios, ainda mais jogando no Multiplayer com quatro corredores. Daí, quando não tiver nenhum mané para comer a poeira do seu kart, você pode competir em uma das copas e ganhar todas as taças de ouro que você merece. E claro, sem deixar de curtir o visual e todos os detalhes sonoros do game."



Pablo "Luigi" Miyazawa

"Estava ansioso para jogar o novo **Mario Kart**. A Nintendo costuma deixar o melhor para o final, então, tinha certeza de que fecharia o ano jogando o melhor game de 2003. Pena que não foi o que aconteceu. **DD**!! é divertido, isso não dá para negar. O visual é caprichado, a velocidade é estonteante e a variedade de personagens deixa qualquer fã da Nintendo feliz. Mas faltou algo. Senti isso depois de jogar por duas horas e ficar aborrecido. Foi uma corrida atrás da outra, e nada da brincadeira ficar melhor. As pistas se repetem, sem surpresas. No Multiplayer, a coisa é mais interessante. Não há nada melhor que sacanear o amigo na última volta. O Battle também compensa os defeitos do modo Single, já que jogar na arena é um grande barato. Este é o melhor Multiplayer do Cube. Mas que eu esperava mais, esperava."


quem é você?
A corrida começou em Mario Kart: Double Dash!! Agora com dois personagens por kart – um pilota e o outro atira coisas. Alterne entre eles para dobrar o massacre. Apenas para Nintendo GameCube
MARIO KART
Double Dash!!
MARIO KART
Double Dash!!



Tony Hawk's Underground

Pode acreditar: este é mesmo o melhor game de skate da história

Poucas coisas são certas na vida. A morte é uma delas. Os impostos e contas no fim do mês, idem. E nos games também há uma verdade absoluta que ninguém pode contrariar: um novo game da série **Tony Hawk's** sempre será melhor que o anterior.

Foi assim do primeiro para **THPS2**. Foi igual quando surgiu **THPS 3**. E se confirmou em **THPS 4**. Agora, a Neversoft se superou em matéria de inovação e ousadia. **Tony Hawk's Underground**, o quinto exemplar da série, eleva ao máximo o que se poderia esperar da maior saga de games de esportes radicais. Quando se achava que não havia mais nada para se inventar em um game de skate, eles foram lá e viraram tudo de ponta-cabeça.

Se você pensava que a rotina nos jogos desse tipo se limitava a fazer manobras malucas em rampas e espaços urbanos, pense novamente. **Underground** é muito mais um game de ação do que de esporte. Diferente do resto da série, aqui você começa como um skatista zé-ninguém que precisa alcançar o estrelato, a fama e a fortuna no mundo do skate profissional. Como? Cumprindo diversas missões impossíveis, vencendo campeonatos, quebrando as regras e fugindo da polícia, claro. **THUG** vai do clima esportivo ao politicamente incorreto em questão de segundos. Uma hora você está fazendo manobras para impressionar um skatista mais experiente, como Chad Muska. Dois minutos depois, precisa coletar ferro-velho para montar uma rampa para romper uma barreira policial e escapar da cidade. Depois, você precisa fazer um agente de segurança de gato e sapato para ele quase ter um enfarte e, em seguida, ajudar um mendigo a reencontrar sua cama de papelão. Enquanto exerce a dupla função de fora-da-lei e bom samaritano, você vai ganhando experiência, fazendo manobras insanas e aprimorando sua qualidade como skatista.



O céu é o limite!

Underground também inova na maneira que desafia o jogador. Nos games anteriores, fazer combos ou manobras de milhares de pontos era o mais importante. Em **Underground**, isso não é o essencial. Muitas das missões são baseadas em tarefas "simples" do cotidiano e poderiam fazer parte de uma versão de **Grand Theft Auto**, por exemplo. Algumas vezes, você nem chega a usar o skate para cumprir o objetivo. É isso mesmo que você entendeu: agora dá para sair do skate e andar a pé pelo cenário durante quanto tempo quiser. Além de ser diferente, isso aumenta muito a sensação de liberdade e as possibilidades de manobra, além de dar a impressão de que o espaço físico do game é mais amplo. Outras missões obrigam você a dirigir carrões, máquinas de limpeza urbana, carrinhos de golfe, entre outros veículos de maior porte. Nem parece que estamos falando de um game de skate...

Além dessas tarefas "braçais", você será obrigado a realizar seqüências de manobras o tempo todo. Encontrará um conhecido na rua, e ele logo vai querer provas de que você é bom mesmo: por exemplo, "faça 15 manobras aéreas em um espaço minúsculo", ou "realize o maior combo possível em X segundos".

Na maioria das vezes, se você não dominar as técnicas mais difíceis, principalmente o Manual, não conseguirá progredir. Competições de Vert e Street como as que você conhecia quase não existem no game. Há apenas duas, e elas nem são assim tão difíceis se comparadas ao resto das missões.

Além de inovar muito na experiência de controlar o skate, o enredo do Modo Story faz o game superar as expectativas.

Pela primeira vez na série, há uma história linear

Este barrigudo não é skatista: ele é o seu empresário depois que você virar profissional

a ser seguida. Outro detalhe: você controla um único personagem durante quase todo o jogo. E ele não é um daqueles skatistas famosos, como Tony Hawk ou Bob Burnquist, mas um pobre coitado dos subúrbios de New Jersey. Sempre acompanhado do amigo Eric Sparrow, você precisa aprender manobras, ganhar torneios, ir para a cidade grande e conseguir um patrocínio. Não será nada fácil, já que Eric se revela um traidor e fará tudo para prejudicar você. O traíra tentará sacanear até a última fase do game, e a maneira como o enredo se desenrola só colabora para aumentar sua raiva. Seja em Nova York, Moscou, Vancouver ou San Diego, Eric estará lá para passar você para trás. O fato de seu personagem ser um verdadeiro azarado só ajuda a aumentar a vontade do jogador de chegar ao final do game, só para ver ele, finalmente, quebrar a cara do vilão.



Nem só de skate vive o homem

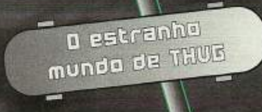
Mas **Underground** não é feito só de missões estranhas e desafios impossíveis. O jogo reserva diversos segredinhos e opções novas que aumentam ao máximo o fator replay. Enjoou do Story ou encalhou em alguma missão? Entre no Create-A-Park e invente o cenário mais maluco que puder. É possível construir, virtualmente, qualquer coisa que sua mente doentia quiser. Quem tiver paciência poderá se esbaldar com o processo. Depois de exercer sua faceta de engenheiro, você pode levar mais a fundo seus conhecimentos esportivos e bolar sua própria manobra especial. A complexidade da opção é tanta que dá até preguiça de tentar. Garantimos: é divertidíssimo escolher os movimentos que seu skatista pode executar quando voa lá no alto. É como criar uma dança maluca.

E tem mais! Você ainda pode criar seu skatista, usando muito mais opções de roupas, penteados e aparência física. E os vídeos? Se encontrar fitas secretas pelo caminho, clipes alucinantes são liberados para você os assistir quando quiser. Quer ver Bob Burnquist esnobando em manobras esquisitíssimas ou Bam Margera se estropiando nas ruas da Califórnia? E que tal curtir Tony Hawk fazendo os aéreos mais absurdos ou Rodney Mullen deslizando pelos mais longos corrimãos da história? Está tudo lá, e você pode curtir quando quiser. E não é só. Progredir no Modo Story significa liberar vídeos secretos produzidos por empresas fabricantes de skate. Alguns são engraçadíssimos e merecem a conferida.

E nem preciso falar que **THUG** traz um visual alucinante e uma trilha sonora matadora, com barulheiras de Jane's Addiction a The Clash. A jogabilidade é eficiente como sempre, mas a alta dificuldade pode tornar a brincadeira frustrante. Você pode ter certeza de que sofrerá para passar de algumas fases mais complicadas, e isso renderá muitos calos nos cantos das mãos. É uma pena que o Controller do GameCube não seja o mais eficiente para games como **Underground**, visto que a posição dos botões dificulta a execução de certas manobras. Prepare-se para sentir dor nas fases difíceis. Por essas e outras, **Tony Hawk's Underground** é o game perfeito para jogadores experientes que queiram o maior desafio de suas vidas. Vocês não precisam mais procurar: o jogo de skate definitivo é este aqui.

Pablo Miyazawa





Personagens secretos, códigos estranhos e muito mais

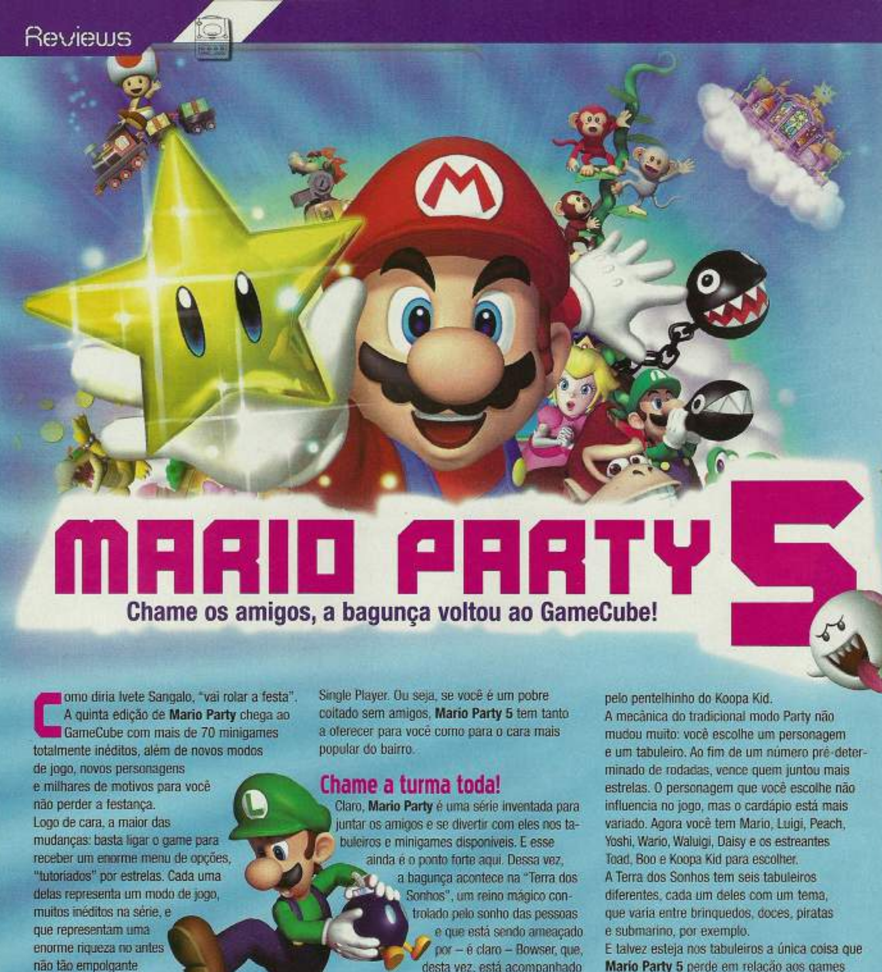
Quem já conhece **Tony Hawk's** sabe que os caras da Neversoft adoram fazer surpresas para os jogadores mais habilidosos. O felizardo que conseguir concluir o Modo Story ganha o direito de jogar com Gene Simmons, o baixista linguarudo do KISS em um cenário baseado em um show da banda. E se achou bizarro, é porque você não sabe qual o outro personagem secreto. Lembra do Homem de Ferro? Então, é ele. Confira na seção de Dicas desta edição como jogar com outros skatistas esquisitões, além de códigos para opções ainda mais bizarras.



Produtora: Activision
Desenvolvimento: Neversoft
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 2

Um game maravilhoso, empolgante e desafiador como poucos. Mas o jogador precisa ter experiência nos games anteriores para não se frustrar.





MARIO PARTY 5

Chame os amigos, a bagunça voltou ao GameCube!

Como diria Ivete Sangalo, "vai rolar a festa". A quinta edição de **Mario Party** chega ao GameCube com mais de 70 minigames totalmente inéditos, além de novos modos de jogo, novos personagens e milhares de motivos para você não perder a festança.
Logo de cara, a maior das mudanças: basta ligar o game para receber um enorme menu de opções, "tutoriados" por estrelas. Cada uma delas representa um modo de jogo, muitos inéditos na série, e que representam uma enorme riqueza no antes não tão empolgante Single Player. Ou seja, se você é um pobre coitado sem amigos, **Mario Party 5** tem tanto a oferecer para você como para o cara mais popular do bairro.

Chame a turma toda!

Claro, **Mario Party** é uma série inventada para juntar os amigos e se divertir com eles nos tabuleiros e minigames disponíveis. E esse ainda é o ponto forte aqui. Dessa vez, a bagunça acontece na "Terra dos Sonhos", um reino mágico controlado pelo sonho das pessoas e que está sendo ameaçado por – é claro – Bowser, que, desta vez, está acompanhado pelo pentelhinho do Koopa Kid.
A mecânica do tradicional modo Party não mudou muito: você escolhe um personagem e um tabuleiro. Ao fim de um número pré-determinado de rodadas, vence quem juntou mais estrelas. O personagem que você escolhe não influencia no jogo, mas o cardápio está mais variado. Agora você tem Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Wario, Waluigi, Daisy e os estreantes Toad, Boo e Koopa Kid para escolher.
A Terra dos Sonhos tem seis tabuleiros diferentes, cada um deles com um tema, que varia entre brinquedos, doces, piratas e submarino, por exemplo.
E talvez esteja nos tabuleiros a única coisa que **Mario Party 5** perde em relação aos games

Um por todos e todos contra um!

A questão das cores em MP5

Nos tabuleiros de **Mario Party 5**, a cor do espaço onde os personagens param determina o tipo de Mini-Game a ser disputado no final de cada rodada. Basicamente, é uma disputa de "azuis" contra "vermelhos". Se algum jogador estiver parado em algum espaço de outra cor (como os verdes dos "happenings"), essa cor é aleatoriamente modificada para azul ou vermelho. Confira ao lado o que pode acontecer depois de cada rodada.

4 AZUIS X 4 VERMELHOS
Aqui é cada um por si, cada um competindo contra os outros três.

1 AZUL X 3 VERMELHOS OU 1 VERMELHO X 3 AZUIS
Três participantes se unem contra um único coitado, que deve encarar todos para vencer.

2 AZUIS X 2 VERMELHOS OU 2 VERMELHOS X 2 AZUIS
Dois jogadores se unem e devem cooperar para vencer a outra dupla.



anteriores. Eles não são tão interessantes como nos outros **MPs**, deixando a busca por estrelas até um pouco monótona depois de um certo tempo. No entanto, uma novidade tenta mexer nisso: durante o jogo, você recebe cápsulas especias que podem mudar o rumo da partida. Elas podem ser utilizadas em seu próprio personagem – o que custa um certo número de moedas – ou estrategicamente colocadas no tabuleiro para que disparem automaticamente quando algum jogador parar nesse espaço. Isso acaba sendo uma das coisas mais divertidas do jogo, pois permite que os tabuleiros sejam quase que personalizados a cada partida.

O Bowser muda tudo!

Claro que o vilão maior da história não ia deixar você se divertir sossegado, não é? O Bowser influencia a partida de duas formas: no tabuleiro há um espaço especial, e se alguém parar nele, o chato aparece para criar problemas, inventando algum minigame que pode mudar o rumo do jogo. Há apenas um desses espaços em cada tabuleiro, mas uma das cápsulas pode mudar isso e fazer vários desses pontos pipocarem por todos os lados. E tem mais: no fim do jogo, quando faltarem apenas cinco rodadas para o final da partida, o Bowser simplesmente invade o tabuleiro e muda as regras! Aproveite a bagunça para tentar virar o jogo!
Mas o rei dos Koopas não é o único a ter um espaço especial no tabuleiro. Donkey Kong, desta vez deixado de fora na seleção de personagens, também tem seu próprio espaço. Se algum jogador parar lá, o macacão surge no tabuleiro para aprontar alguma. Tenha sempre esses espaços especiais na manga, pois conseguir utilizá-los no momento certo pode definir as coisas para o seu lado.



Pacotão caprichado

Uma coisa não pode ser discutida sobre **Mario Party 5**: nunca houve tanta coisa para se fazer em um game desta série como agora. Além do modo Party, o modo Story é uma ótima opção para se divertir sozinho. Aqui, a disputa também acontece nos tabuleiros, mas com uma pequena mudança nas regras: o seu personagem enfrenta o trio de Koopa Kids (sim, mas personagens novos!) Green K. Kid, Blue K. Kid e Red K. Kid. Os discípulos do Bowser se unem contra você para que possam continuar bagunçando com o Mundo dos Sonhos.
No Story, as regras do jogo são um pouco diferentes. Seu objetivo é acabar com as moedas dos três Koopas, ao mesmo tempo que protege as suas. Quem ficar sem moedas sai do jogo, o que no seu caso, significa Game Over. Como vencer? Através de minigames de duelos, nos quais o perdedor fica sem algumas moedas. Cada vez que você cruzar no tabuleiro com um dos três pequenos Koopas, ocorre uma briga. E claro, você também pode usar as cápsulas para ajudá-lo.

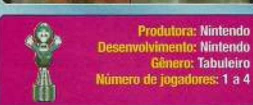


Tá achando que acabou?

Bem, se estivéssemos falando de qualquer outro **Mario Party**, estaríamos terminando por aqui. Mas a quinta edição da festa bigoduda vai muito além dos tradicionais tabuleiros e minigames. Assim como nos jogos anteriores, você pode se divertir com seus joguinhos favoritos, desde que já abertos no modo principal. Mas a diversão não acaba aí. Além de poder jogar os minigames isoladamente, você tem à sua disposição diferentes modos de disputa, como por exemplo, o Mini-Game Decathlon, no qual dez minigames são disputados e quem vencer mais leva a taça. Há também o Mini-Game Circuit, com os personagens a bordo de um carrinho, correndo em um tabuleiro em forma de autódromo. Desafios são disputados, e o vencedor pode "acelerar" pela pista. Quem chegar primeiro à linha de chegada é o vencedor. Acha pouco? Então que tal uma partidinha de vôlei de praia? Ou de hóquei sobre o gelo? E quer saber o melhor de tudo? Esses não são minigames disponíveis nos tabuleiros: são modos de jogo separados, que você pode escolher logo de cara. São três opções: vôlei de praia, hóquei e um jogo de Card no estilo de Pokémon. Todos são bem divertidos e acrescentam muito ao fator Replay de **Mario Party 5**.

Renato Viliegas





Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Tabuleiro
Número de jogadores: 1 a 4

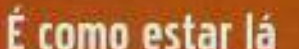
O melhor Mario Party para se jogar sozinho. Vale a pena ter mesmo se você não tiver alguém para jogar junto.

8.0

True Crime: Streets of L.A.

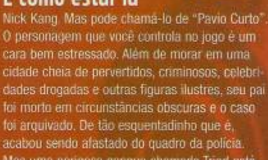
Herói ou vilão? Na dúvida, fique com os dois

Você é um daqueles que vivem reclamando que não existem games "para adultos" nos consoles Nintendo? Está sempre choramingando pelos cantos por não poder jogar **Grand Theft Auto** em seu GameCube? Bom, pode até ser que isso nunca aconteça, mas para você que é um bebê chorão, a Activision e a Luxoflux prepararam o prato de mingau perfeito. **True Crime: Streets of L.A.** é um game no qual o jogador escolhe se quer trilhar o caminho do bem ou chutar o balde e se tornar o tira mais inescrupuloso desde que Dirty Harry aposentou sua Magnum 45.



É como estar lá

Nick Kang. Mas pode chamá-lo de "Pavio Curto". O personagem que você controla no jogo é um cara bem estressado. Além de morar em uma cidade cheia de pervertidos, criminosos, celebridades drogadas e outras figuras ilustres, seu pai foi morto em circunstâncias obscuras e o caso foi arquivado. De tão esquentadinho que é, acabou sendo afastado do quadro da polícia. Mas uma perigosa gangue chamada Triad está semeando o caos em Los Angeles. Kang é recrutado para ajudar a varrer a escória das ruas. De quebra, ele tentará elucidar a morte do pai. Quem curte filmes policiais vai gostar de saber que o game começa com a narração de Christopher Walken, ator consagrado de vários filmes do gênero. Enquanto ele dá detalhes sobre a vida de Nick, o tira circula por uma recriação tão fiel de Los Angeles que pode até ser usada por quem quiser fazer turismo por lá. É sério! Se existe um hotelzinho fuleiro na parte barra-pesada do centro de L.A da vida real, pode crer que ele estará também no jogo. Os criadores tiveram um trabalho danado para mapear toda a cidade, mas isso foi recompensado com um verdadeiro show em termos de realismo. E por incrível que pareça, a gigantesca cidade virtual não foi dividida em partes. Ou seja, não é preciso esperar carregar em nenhum momento, a não ser entre as obrigatórias cenas de transição entre um episódio e outro.







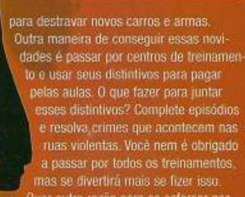
E por falar em episódios...

...são eles que fazem o jogo progredir. **TC** é dividido em vários episódios dentro de missões. O esquema é simples: complete uma certa porcentagem deles e avance para a próxima missão. Atinja 100% e ganhe uma missão-bônus para destravar novos carros e armas. Outra maneira de conseguir essas novidades é passar por centros de treinamento e usar seus distintivos para pagar pelas aulas. O que fazer para juntar esses distintivos? Complete episódios e resolva crimes que acontecem nas ruas violentas. Você nem é obrigado a passar por todos os treinamentos, mas se divertirá mais se fizer isso.

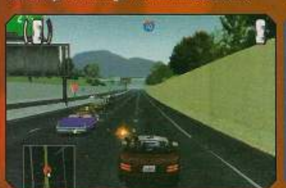
Quer outra razão para se esforçar nos treinamentos? Existe um medidor que determina se você é um tira do bem ou do mal. Quanto mais subsídios tiver para resolver os crimes de uma forma não-violenta, melhor será sua avaliação e o final que você verá ao terminar o game. Você pode fazer quase tudo o que quiser: usar qualquer carro e ir aonde lhe der na telha. Mas lembre-se que todas as suas ações influenciam no desfecho da trama.

Com uma jogabilidade tão aberta, controles complexos, trilha sonora poderosa e muito realismo, fica difícil não gostar de um jogo como este. Se não fosse por alguns poucos bugs irritantes, levaria uma nota melhor.

Eduardo Trivella



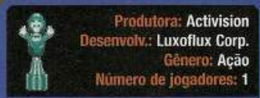




Porrada na orelha

True Crime capricha na sonzeira gangsta

Curte hip hop? Então você tem um motivo a mais para gostar de **True Crime**. A trilha sonora é recheada de sons dos mais importantes artistas do gênero, como Snoop Dogg (que também é um personagem secreto jogável), DJ Quik, Lil' Eazy-E e Westside Connection, além de nomes das antigas, como Boo-Yaa T.R.I.B.E. e Warren G. Jogue com o volume no talo, para entrar no clima "bandido" do game.



Produtora: Activision
Desenvolv.: Luxoflux Corp.
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

É hora de botar para ferver! Não há coisa melhor que fazer o que bem entender nas ruas selvagens de Los Angeles!

8.5

Beyond Good & Evil

Neste game, uma imagem vale mais do que mil palavras

Muita gente apostava no sucesso de **Beyond Good & Evil**. Por quê? Para começar, quem assina a produção é o francês Michael Ancel, produtor responsável pelo famoso e aclamado **Rayman**. Segundo, porque **BG&E** foi divulgado como um game de ação diferente, cheio de táticas, estratégias e novidades surpreendentes. Toda a expectativa, como pudemos conferir, valeu a pena.

Na primeira fase, é bem provável que você ache o game meio chato. Você vai estar lá, com o Controller do GameCube na mão, louco para detonar um monte de alienígenas, mas será obrigado a assistir a toda arrastada história da fotógrafa Jade e sua luta para descobrir segredos militares ultra-secretos. Entre uma explicação e outra, você enfrentará inimigos bem simples, em uma clara intenção de acostumar o jogador. Depois disso, a brincadeira começa, mas isso não quer dizer que as coisas vão melhorar.

Jade ainda não tem as ferramentas necessárias para entrar na briga contra os alienígenas. Por isso, ela deve fotografar todos os "segredos" que encontrar e vender as fotos para ganhar dinheiro. Com a grana, ela pode comprar armas e equipamentos e, assim, tentar resolver a eterna guerra entre os habitantes desse planeta futurístico e os seres do outro mundo.

Amigo é para essas coisas

Só que **BG&E** é cheio de surpresas. Quando menos espera, o jogador já estará totalmente envolvido pelo jogo e pela simpatia de seus personagens. Depois de alguns obstáculos superados, Jade ganhará a companhia de Pey'J, um porco simpático e bonachão (você já viu um porco com pêlos no peito? Nós, não). O suíno é uma mistura de cientista maluco com mecânico de beira de estrada e estará ao seu lado para quebrar todos os galhos, como abrir portas emperradas ou consertar objetos de que você vai precisar. Sempre que a ajuda dele puder ser usada, um aviso aparecerá na tela. Basta seguir a combinação dos botões do controle e esperar que ele faça o resto. A criação de Pey'J deve ter tomado um bom tempo do trabalho dos produtores do game, tamanha a complexidade do personagem. Suas movimentações, falas e animações são quase perfeitas. Aliás, ele só não é perfeito porque fala demais e se mete de maneira inconveniente em cada ação da repórter!

Diga "xis"!

O objetivo principal de **Beyond Good & Evil** pode ser resumido em uma única ação: fotografe tudo o que aparecer no seu caminho. A cada foto enviada para o laboratório, uma graninha entrará na conta de Jade. A quantia é calculada considerando a dificuldade que Jade teve para registrar cada momento. Apesar de parecer fácil em certas ocasiões, será bem complicado fotografar algumas espécies estranhas que tentam matá-la. Porém, o game dá uma moleza: toda vez que o perigo se aproxima, o bastão que a repórter carrega em sua mochila (o Dai-Jo Stick) ganha poderes mágicos. Assim, fica mais fácil dar cabo de algas com estrutura genética modificada, caracóis gigantes, mosquitos chatos, entre outros animais bizarros. Outro "personagem" fundamental no game é o hovercraft da heroína. Com ele, é possível abrir níveis escondidos, viajar pelo espaço e ainda tirar um racha pelas águas da cidade. As corridas valem bônus em dinheiro e ajudam em outras missões, além de serem extremamente divertidas!

Mas não pense que este é um jogo fácil de terminar. Mesmo depois de lutar, fotografar e invadir tudo, você descobrirá que existem centenas de outros níveis a serem destravados. O que deixa este game tão legal é a facilidade de controlar a situação. A personagem, as armas, o hovercraft — está tudo em suas mãos, e não é preciso fazer grande esforço com o joystick.

Maria Beatriz Sant'Ana

Visual cristalino

Versão de BG&E para GameCube capricha nos gráficos

Apesar de ser um game multiplataforma, a versão para GameCube de **Beyond Good & Evil** é a melhor de todas, visualmente falando. E quem garante é o próprio criador, o francês Michel Ancel. "Foi muito fácil de desenvolver (o game) para o Cube. A animação é mais fluida e conseguimos fazer efeitos de água muito mais caprichados, por exemplo. Repare como a água é bem diferente nesta versão", explica. Ancel faz coro com outros produtores que dizem que é mais fácil criar jogos para o console de 128-bit da Nintendo do que para qualquer outro console de última geração: "Vou dizer só uma coisa: o Cube facilita bastante o desenvolvimento de games. E isso é muito importante".





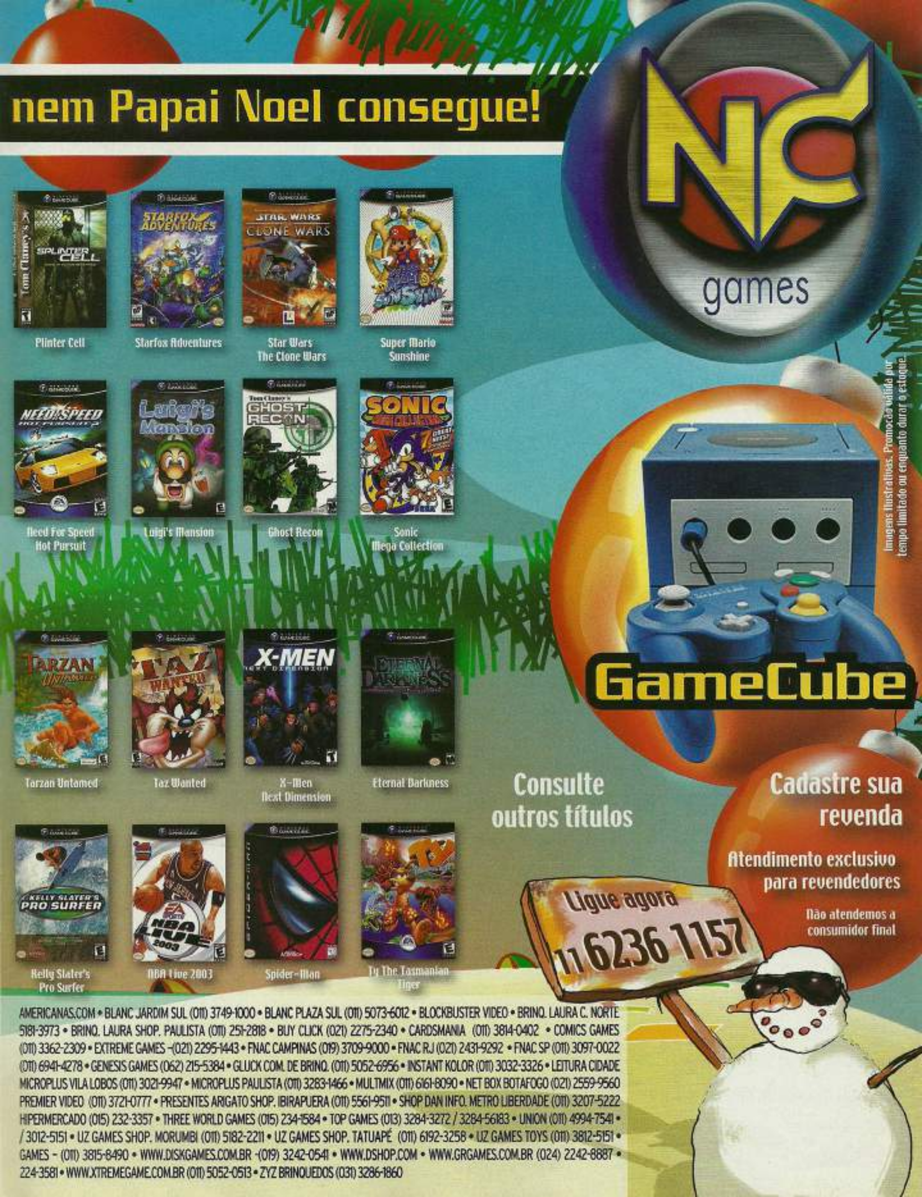


Produtora: Ubi Soft
Desenvolvimento: Ubi Soft
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

O game é sensacional, mas tem um problema: durante as batalhas,os companheiros de Jade são mais poderosos que ela !




NATAL RADICAL NC GAMES
Presente melhor que esse
GameCube
Jogos Originais a partir de
R$ 199,00
GameCube
Jogos Originais a partir de
R$ 149,00
Design: Ricardo Campos
Fifa Soccer 2003
Harry Potter and the Chamber of Secrets
Medal Of Honor
Rayman 3
Resident Evil Zero
The Lord of the Rings The Two Towers
The Sims
Transworld Surf
Hulk
007 Nightfire
Burnout
Crazy Taxi
Minority Report
Nascar Thunder
Shrek Extra Large
NBA Courtside 2002
Waverace Blue Storm
Resident Evil 2
Resident Evil
007 Agent Under Fire
Você encontra estes jogos nos revendedores: AI7 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 •
(011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PLUSH (011)
(011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 • ELETROMIL
• FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE
(031) 3271-5282 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 •
• PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 •
• SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUÍ (015) 233-8295 • TEXAS FILM
UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. ELDORADO (011) 3814-4888
UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WWW SOFTWARE E
WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • WWW.TEXASFILM.COM.BR (015)



nem Papai Noel consegue!
NC games
Plinter Cell
Starfox Adventures
Star Wars The Clone Wars
Super Mario Sunshine
Need For Speed Hot Pursuit
Luigi's Mansion
Ghost Recon
Sonic Mega Collection
Tarzan Untamed
Taz Wanted
X-Men Next Dimension
Eternal Darkness
Kelly Slater's Pro Surfer
NBA Live 2003
Spider-Man
Ty The Tasmanian Tiger
Imagens ilustrativas. Promoção válida por tempo limitado ou enquanto durar o estoque.
GameCube
Consulte outros títulos
Cadastre sua revenda
Atendimento exclusivo para revendedores
Não atendemos a consumidor final
Ligue agora
11 6236 1157
AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BLOCKBUSTER VIDEO • BRINQ. LAURA C. NORTE 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COMICS GAMES (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES -(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE BRINQ. (011) 5052-6956 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA CIDADE MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTMIX (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 HIPERMERCADO (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-56183 • UNION (011) 4994-7541 • / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 3812-5151 • GAMES - (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR -(019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • 224-3581 • WWW.XTREMEGAME.COM.BR (011) 5052-0513 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

Promoção

QUEM É VOCÊ?

Mostre a sua cara Nintendo e concorra a um game

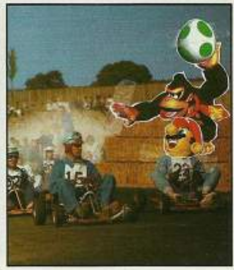
Zelda: The Wind Waker

autografado por Shigeru Miyamoto

Você já deve ter visto os misteriosos anúncios nas páginas da **Nintendo World**, que mostram montagens engraçadas de fotos e personagens Nintendo, certo? Dê uma olhada abaixo! Que tal criar a sua própria montagem maluca? **TIRE UMA FOTO SUA (EM QUALQUER SITUAÇÃO) E COLE SOBRE SUA CABEÇA O PERSONAGEM NINTENDO QUE MAIS TIVER A VER COM VOCÊ.** A montagem mais divertida e interessante ganha um game **Zelda: The Wind Waker** autografado por **Shigeru Miyamoto**, o maior produtor de games do mundo!







PROMOÇÃO NINTENDO WORLD – QUEM É VOCÊ
Caixa Postal 07512
CEP 06296-990 – Vila dos Remédios – Osasco/SP

Nintendo WORLD

NOME COMPLETO: ....

DATA DE NASCIMENTO: ....

CIDADE/ESTADO: ....

E-MAIL: .... TELEFONE: ....

QUAL É SUA SEÇÃO FAVORITA DA NINTENDO WORLD? POR QUE?

____

Regulamento:

1. A promoção "Nintendo World pergunta... Quem é você?" é aberta a todos os leitores da revista **Nintendo World** no território nacional, e será válida de 15/12/2003 a 30/01/2004.
2. Para participar do concurso, o leitor deve preencher a ficha de inscrição abaixo e enviá-la junto com uma fotomontagem que mostre qual personagem Nintendo mais combina com o seu "estilo de vida". É permitido usar uma foto tirada exclusivamente para a promoção, ou uma foto qualquer em que o participante apareça. O participante deve recortar a imagem da cabeça de um personagem criado pela Nintendo e colar sobre a sua cabeça na foto. Personagens de games não publicados pela Nintendo não serão válidos.
3. Cada leitor poderá participar com apenas uma fotomontagem.
4. As fotos serão julgadas, seguindo os critérios de originalidade e criatividade, por uma comissão formada pela equipe da revista **Nintendo World**, e não poderão ser questionadas em hipótese alguma.
5. Farão parte do concurso as respostas enviadas (data de postagem no correio) até o dia 30 de janeiro de 2004.
6. Serão premiados dez participantes. O primeiro colocado ganha um game **The Legend of Zelda: The Wind Waker** (GameCube), autografado por Shigeru Miyamoto, um boné e uma camiseta **Nintendo World**. Os outro nove vencedores ganham um boné e uma camiseta **Nintendo World**.
7. Os nomes dos dez vencedores serão divulgados na edição 67 (março de 2004). Os prêmios serão entregues pelo correio.
8. Ao participar da promoção, os ganhadores concordam em ceder sua imagem e voz para eventual divulgação do resultado, sem que isso acarrete à Conrad eventuais indenizações.
9. A Conrad Editora reserva-se ao direito de eliminar do concurso os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.
10. A promoção "Nintendo World pergunta... Quem é você?" é vetada aos funcionários da Conrad Editora, assim como de empresas coligadas.

RPG!

Tudo o que você sempre quis saber sobre um dos gêneros mais amados (e odiados) nos videogames Nintendo

Por Eric Araki

Como três letras podem englobar tantos estilos diferentes? Os games de plataforma sempre trazem o esquema "personagem saltando como um maluco pela tela". Os games de tiro são sempre uma nave/avião/qualquer coisa disparando sem parar nos inimigos. Mas com os RPGs, a coisa é diferente. Em um certo momento, você pode ser um espadachim invencível que procura seu pai. Em outro, encarna um guerreiro futurista que jurou defender seu país e lidera suas unidades pelos campos de batalha. E que tal ser um fazendeiro que precisa arranjar uma esposa ao mesmo tempo em que cuida de sua horta? "Mas o que são RPGs? De onde eles vieram?", você se pergunta. Games como **Final Fantasy** e **Fire Emblem**, que jogamos hoje em dia, derivam do Role-Playing Game, o "jogo de interpretação de papéis". Trata-se de um game de mesa ou tabuleiro, no qual os jogadores encarnam personagens (um bárbaro, um agente da CIA, um ferreiro talentoso, etc.) e passam a agir, pensar e falar como tais. Um dos participantes faz o papel de mestre e deverá narrar uma aventura na qual os jogadores tomarão decisões e enfrentarão desafios que garantem pontos para melhorar o status de seu personagem.

Os RPGs nos videogames fazem tudo isso, mas de uma maneira mais simples. Permitem que você se divirta, mesmo jogando sozinho. São perfeitos para quando você não tem um grupo de amigos que curtam RPG tanto quanto você. Além disso, permitem que você enfrente tantos inimigos quanto desejar para ganhar níveis e derrotar aquele vilão final. Isso sem acabar com a paciência do mestre de jogo ou atrasar o resto do grupo. Você pode aproveitar cada detalhe do enredo, jogando no seu ritmo. Com tantos pontos positivos, não é de se estranhar que o gênero tenha conquistado muitos fãs e hoje represente um dos gêneros preferidos entre os jogadores.



RPG: MAGIA E AVENTURA DIGITAL

Gênero nasceu e ganhou força nos consoles Nintendo

O que seria do RPG se não fosse a Nintendo? Os maiores nomes do mundo dos RPGs eletrônicos surgiram nos consoles da Big N. **Final Fantasy** e **Dragon Warrior**, os maiores clássicos do gênero, surgiram no Nintendinho, nos anos 80. No Super NES, games como **Chrono Trigger**, **Secret of Mana** e **Breath of Fire** ganharam força. Já o Game Boy foi lar do multimilionário **Pokémon**. E os exemplos vão longe. Vamos voltar no tempo?

Nintendinho: o começo de tudo

Alguém já ouviu falar em RPGs para Atari? Pois é, antes do NES não havia RPGs para videogames. Os fãs eram obrigados a recorrer aos games de computador, mas não havia nada para ser jogado com um bom joystick e uma TV.

Foi nesse cenário que, em 1986, **Dragon Quest** apareceu. O primeiro RPG para consoles alcançou tanto sucesso que rendeu mais quatro episódios, lançados em intervalos de um ano cada. E não era para menos: o game trazia personagens ilustrados por Akira Toriyama, que estourou na época com as séries **Dr. Slump** e **Dragon Ball**, além de um enredo inovador para a época. Esse sucesso garantiu que as quatro versões de **DQ** fossem lançadas no Ocidente, com o título **Dragon Warrior**.

Logo depois, uma empresa que até então havia experimentado apenas fracassos, resolveu dar a última cartada: um RPG na linha de **Dragon Quest**, mas com novos sistemas de jogo e a possibilidade de controlar um grupo todo. Estamos falando da Square Soft e seu primeiro game da série **Final Fantasy**. A partir de então, dezenas de novos títulos foram lançados, como **Fire Emblem** e **Y's**. Os RPGs viraram febre no Japão. Tanto que não é errado dizer que um console não sobrevive por lá se não vier acompanhado de um excelente RPG.

Super NES: a consagração

O Nintendinho pode ter sido o berço, mas foi no Super NES que os RPGs ganharam o mundo. Foram lançados mais de 250 RPGs diferentes para o console de 16-bit, a grande maioria exclusivamente no Japão. Poucos foram os títulos lançados tanto nos EUA quanto no Japão, e por causa disso acabamos perdendo obras de arte, como **Bahamut Lagoon**, **Albert Odissey** e a série **Romancing SaGa**.

Foi no Super NES também que o gênero se diversificou. Começaram a surgir mais RPGs estratégicos e outros mais voltados para a ação. **Legend of Legaia** e **Secret of Mana** são alguns dos melhores Action-RPG de todos os tempos. As séries **Ogre Battle Saga**, **Langrisser** e **Front Mission** nasceram no console e, mesmo que alguns de seus episódios não tenham saído no Ocidente, tornaram-se cultuados pelos fãs de todo o mundo.

E foi graças ao Super NES que a Square virou a gigante que é hoje. Seus games vendiam como água e facilmente ganhavam o status de clássicos absolutos. **Final Fantasy III** (**VI**, no original) e **Chrono Trigger** são exemplos desse sucesso.

Crono, o herói de *Chrono Trigger*

O Mario de Mario RPG: vesgo, eu?

N64: qualidade sobre quantidade

Muitos fãs dizem que o Nintendo 64 foi a era negra dos RPGs, mas isso não é exatamente verdade. Apesar de poucos, o 64 teve ótimos títulos no gênero. Foi nele que pudemos jogar o mais envolvente episódio da saga **Ogre Battle**, foi lançado **Person of Lordly Caliber**, um RPG estratégico com um enredo maravilhoso e um sistema de classes consistente. A continuação de **Super Mario RPG**, **Paper Mario**, também agradou aos fãs. Por outro lado, seu clima infantil fez com que muitos jogadores o deixasse um pouco de lado.

Game Boy: pegue todos!

Ao mesmo tempo que o Super NES reinava nos RPGs, o Game Boy também fazia a sua parte. Apesar de carregar o estigma de jogos simples e rápidos demais, alguns bons games foram



Final Fantasy Adventure, um dos primeiros RPGs para Game Boy

É ou não é?

Visual, enredo ou experiência: o que faz de um game um RPG?

The Legend of Zelda, uma das obras máximas de Shigeru Miyamoto, é um RPG? Eis a grande questão. Durante os cinco anos de **Nintendo World**, sempre houve muita polêmica quanto a esse assunto. Uma legião de leitores afirma que **Zelda** é o principal RPG da Big N. Um outro grupo defende que **Zelda** jamais foi um RPG de verdade, é apenas mais um jogo de aventura (ou Adventure). Mesmo entre a equipe **NW** existem aqueles que chamam **Zelda** de Action-RPG. Quem está certo?

Antes de responder, vamos pensar o que faz de um RPG um RPG. Enredos complexos e envolventes? A possibilidade de coletar e equipar itens e se tornar mais poderoso? Games de ação podem muito bem ter essas características. **Zelda: A Link to the Past** era assim. Mas **Banjo-Kazooie**, **Metroid** e tantos outros títulos de ação são assim também. Dessa forma, podemos agrupar os RPGs por algumas características comuns: os níveis de experiência e a capacidade de evoluir seus personagens sem a necessidade de recolher itens. Games como **Zelda** e **Harvest Moon** não se encaixariam aqui.

Então, por que toda essa polêmica? Isso tudo teve início em 1987, quando o primeiro **Zelda** foi lançado. Na época, foi convencionado que todo game com perspectiva de visão aérea e enredo "medieval" seria um RPG. Como havia pouca variedade de gêneros, títulos como **Zelda** e **Gauntlet** foram rotulados como RPGs, quando, na verdade, são games de ação.

lançados, especialmente depois do lançamento do GBC. Toda a série **Saga** e o predecessor de **Secret of Mana**, **Seiken Densetsu**, iniciaram suas carreiras no portátil, sob os bizarros nomes de **Final Fantasy Legends** e **Final Fantasy Adventure**, respectivamente. Vale ressaltar que ambos não fazem parte da cronologia oficial de **Final Fantasy** – eles só carregam o nome de seu "parente" mais famoso.

Mesmo que muitos bons RPGs tenham aparecido, não dá para negar que o nome mais forte do portátil até hoje é **Pokémon**. Este foi o primeiro RPG exclusivamente voltado para combates, no qual os jogadores treinavam seus próprios monstrinhos para enfrentar outros treinadores no mundo real. É também, de longe, o mais complexo dos RPGs portáteis já lançados. Cada um dos Pokémon tem atributos próprios, aprendem golpes por cruzamentos e outras maluquices para deixar qualquer fã entretido por anos. Resultado: o game vendeu no mundo todo quase dez milhões de unidades só das versões **Red**, **Blue** e **Yellow**.

Já as versões **Gold**, **Silver** e **Crystal** chegaram a oito milhões de unidades vendidas e ficaram no topo da lista de mais vendidos no ano 2000.

Terra, a misteriosa protagonista de *Final Fantasy III*

RPG X resto do mundo

Quem ganha essa briga?

Quem não é fã de RPGs costuma alegar que qualquer um pode jogar esse tipo de jogo. Afinal, é só apertar os botões rapidamente para ganhar níveis e vencer seus oponentes, certo? Os verdadeiros fãs discordam. "Diferente de outros gêneros, RPGs exigem muito conhecimento estratégico, planejamento e senso investigativo", diz João Paulo Nogueira, 22 anos, especialista em RPGs e colaborador da **Nintendo World**. Para ele, os Role-Playing Games eletrônicos estimulam o raciocínio rápido, o senso de planejamento e podem ajudar no aprendizado de outros idiomas. "Muitas vezes um bom conhecimento de inglês ou japonês é essencial para conseguir jogar", explica. E você, o que acha?

Os dez melhores RPGs de todos os tempos

Elegemos o Top Ten definitivo do gênero nos consoles Nintendo

Existem RPGs que deixam sua marca em todos que os jogaram. São títulos inesquecíveis, dos quais nos lembramos mesmo depois de muitos anos. Confira a lista criada pela equipe **Nintendo World** com os dez melhores RPGs lançados para plataformas Nintendo. E você sabe: Top Ten é como nariz, cada um tem o seu.

1. FINAL FANTASY III (SQUARE/SUPER NES)

A maior saga dos RPGs eletrônicos marcou a história daqueles que a jogaram. E **FFIII (VI, no Japão)** é o símbolo disso. Não há outro RPG que tenha explorado seu enredo de forma tão cativante. Isso sem mencionar o trabalho gráfico primoroso, os personagens ilustrados por Yoshitaka Amano e as músicas de Nobuo Uematsu.

2. CHRONO TRIGGER (SQUARE/SUPER NES)

Segunda maior obra prima da Square, dirigida por Yoshinori Kitase – diretor da aclamada saga **Dragon Quest**, da Enix –, com personagens criados por Akira Toriyama. Se você é fã de viagens no tempo, múltiplos finais e sistemas de combate inteligentes, este é o seu jogo.

3. DRAGON WARRIOR (ENIX/NES)

Foi o precursor de todos os RPGs eletrônicos que conhecemos. Criado por um time de mestres da Enix, o game era simples: você jogava apenas com um personagem, as magias gastavam pontos de energia e seu objetivo era salvar a princesa raptada. Básico, mas inesquecível.

4. POKÉMON (NINTENDO/GAME BOY)

Torça o nariz o quanto quiser. O fato é que **Pokémon** foi um dos grandes hits da década passada e conseguiu superar as vendas dos maiores sucessos da Nintendo. E não era para menos: evoluir seus personagens, ganhar níveis, novas habilidades... o que mais um fã de RPG poderia querer?

5. SEIKEN DENSETSU (SQUARE/SUPER FAMICOM)

Três jogos **Mana** foram lançados no Ocidente, mas foi **Seiken Densetsu** (ou **Secret of Mana 2**) que consolidou a série. Este capítulo permitia a escolha de três personagens para descobrir a razão da degeneração da árvore de Mana. Além da jogabilidade, o destaque era o carisma dos heróis, cada qual com suas motivações.

6. TALES OF PHANTASIA (NAMCO/SUPER FAMICOM)

Quem disse que o sistema de batalha de um RPG precisa ser repleto de menus? **Tales of Phantasia** derrubou esse mito em um trabalho maravilhoso com combates em tempo real. Foi um dos únicos games 16-bit a ocupar cartuchos de 40 megabits, além de ser o primeiro a ter uma apresentação cantada.

7. SUPER MARIO RPG: SECRET OF THE SEVEN STARS (SQUARE/SUPER NES)

Em 1995, **Final Fantasy** e **Chrono Trigger** arrasaram e o gênero conheceu a era de ouro. Foi nessa época que surgiu uma idéia pioneira: levar um dos mais famosos personagens dos games ao RPG. Juntar o encanador à experiência da Square foi sensacional e conquistou toda uma geração.

8. FRONT MISSION (SQUARE/SUPER FAMICOM)

Eis um dos maiores clássicos de RPGs estratégicos. O enredo militar instiga a seguir sempre em frente e desvendar todos os mistérios que cercam a trama repleta de reviravoltas. Isso sem mencionar os Wanzers, robôs gigantes totalmente personalizáveis, que são verdadeiras fortalezas ambulantes.

9. FIRE EMBLEM V (NINTENDO/SUPER FAMICOM)

Fire Emblem surgiu no Famicom durante o fim da era 8-bit e chamou a atenção por misturar RPG com estratégia. A saga fez tanto sucesso que rendeu dez jogos, cada um com suas características. O casamento era algo especial: dependendo de quem você escolhesse como esposa, seu filho teria características diferentes.

10. OGRE BATTLE 64: PERSON OF LORDLY CALIBER (QUEST/N64)

Quando o primeiro game estreou em 1993, o mundo ganhava uma saga de fantasia medieval das mais realistas, envolvendo intrigas e disputas políticas dignas dos reinos europeus. Mas é aqui que a série mostrou seu brilho. Não é à toa que é considerado o melhor episódio de **Ogre Batle**.

E os piores?

Da mesma forma que existem RPGs maravilhosos em todos os consoles, há os que são exatamente o oposto: games que deveriam ser esquecidos por todo mundo, inclusive por quem os criou. Confira os cinco piores RPGs da história.

THE EYE OF THE BEHOLDER (CAPCOM/SUPER NES)

O game original foi desenvolvido pela TSR e foi uma das primeiras tentativas de transformar o famoso jogo **Dungeon & Dragons** em RPG eletrônico. Os gráficos são ridículos e não há animação. Os personagens morrem a cada instante e você é obrigado a se livrar de seus cadáveres. Argh!

QUEST 64 (THQ/N64)

Como deixaram um game assim ser lançado? Você é um garotinho que quer se tornar um grande mago e recolher feitiços pelo mundo. O sistema de combate é repleto de bugs, a música é repetitiva... O pior do N64, sem dúvida.

THE LORD OF THE RINGS (INTERPLAY/SUPER NES)

Você joga com Frodo e deveria seguir a saga do livro. O problema é que você não conseguirá isso nem com uma bússola. Os labirintos são enormes, o que faz o jogador se sentir perdido andando em círculos! Sem mencionar que você deve coletar todos os anéis para usá-los contra Sauron... Tolkien se revirou no túmulo.

SECRET OF THE STARS (TECMO/SUPER NES)

Tudo bem que esse RPG foi lançado em 1993 e nem dá para exigir muito. Mas nem isso explica como um jogo pode ser tão mal produzido. Os gráficos são fracos que você não consegue diferenciar uma casa de um tesouro. O enredo é ruim e os personagens não têm qualquer história. Jogue o cartucho na fogueira.

SECRET OF EVERMORE (SQUARE/SUPER NES)

Já que **Secret of Mana** fez sucesso, algum infeliz da Square americana deve ter pensado "vamos pegar a estrutura de **Secret of Mana**, colocar uma história tosca e dar o nome de 'Secret qualquer coisa'! Assim ficaremos mais ricos e famosos que esses malditos japoneses!". Nem é preciso dizer que o tiro saiu pela culatra.

FEITOS UM PARA O OUTRO

Ou "por que o GBA é a plataforma perfeita para os RPGs"

Um console 32-bit, portátil, que pode ser jogado onde e quando você desejar. Existe melhor ferramenta para se jogar RPG? Com a chegada do Game Boy Advance, muitos foram os clássicos de Super NES que ganharam remakes ou conversões. E nessa leva, vieram também muitos bons RPGs, como **Breath of Fire** e **Lufia**. Mas não é apenas de remakes que o portátil sobrevive. A Nintendo vem investindo pesado para trazer cada vez mais RPGs exclusivos para o GBA. **Golden Sun I** e **II**, **Fire Emblem**, **Final Fantasy Tactics Advance** e **Mario & Luigi Superstar Saga** são ótimos exemplos de como o GBA tem tudo para se tornar o novo console dos sonhos dos fãs de RPG.
Duvida? Então conheça mais sobre os games que vão arrasar na telinha neste Natal.



Sword of Mana

Um remake com cara de jogo novo

Lançado em 1991, **Final Fantasy Adventure** (Game Boy) é o episódio mais desconhecido da série **Mana**. Doze anos depois, a Square Enix decidiu revitalizar o game e relançá-lo com outro nome no GBA. Nasceu **Sword of Mana**. Muito mais que um remake, o novo game mais parece um jogo inédito, tamanha a qualidade.
Para atualizar a aventura, foram escalados muitos veteranos da série. Da Square Enix, apenas o produtor Kouichi Ishii (diretor) está presente. O enredo é de Miwa Shoda (**Legend of Mana**) e a composição das músicas é obra de Kenji Ito (**Final Fantasy Adventure** e a série **SaGa**). Os demais integrantes da equipe são da Brownie Brown, subsidiária da Nintendo formada por ex-funcionários da Square (mais especificamente, membros do time de **Legend of Mana**): o designer de personagens Shinichi Kameoka, o diretor Takeo Ohin, o diretor de arte Kouji Tsuda e o programador Tomoki Anazawa.
Essa reunião de talentos resultou em um trabalho primoroso que, não fosse pelo enredo, vagamente lembraria o original. Essa alvorada da série evoca **Seiken 3** e **Legend of Mana** em todos os aspectos. Essas influências são mais evidentes no visual (parecido com o de **Golden Sun**) e no sistema de jogo. O visual apenas não é melhor por duas razões: lentidão ocasional e defeitos gráficos nos cantos da tela.

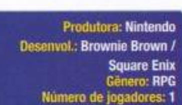
Faltou o Multiplayer

Além de um jovem gladiador, você pode escolher a garota do clã de Mana — uma importante personagem não-controlável no original. A aventura principal pode não ser suficientemente longa, mas os objetivos paralelos oferecem dezenas de horas de diversão. Quer um exemplo? Para obter o melhor material para forjar armas, é necessário derrotar a versão Black de um inimigo, que só aparece que você derrotar mil unidades dele.
Infelizmente, não há suporte para dois jogadores simultâneos — uma vergonha para a versão portátil da série que definiu o conceito de "RPG Multiplayer". Para piorar, a inteligência artificial do seu companheiro de batalha é precária. Na maior parte do tempo, ele estará preso no cenário ou estará, praticamente ignorando os inimigos. Em compensação, você pode prosseguir sem ele, já que a tela não trava quando ele está parado.
Por todas as qualidades citadas (e muitas outras que você vai descobrir ao experimentar o game), **Sword of Mana** redefine o conceito de remake. O game exala a qualidade Square Enix e o estilo da série **Seiken** do início ao fim. Imperdível.

Fabio Santana







Produtora: Nintendo
Desenvol.: Brownie Brown / Square Enix
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1

Para ser melhor, só faltou um modo Multiplayer de verdade. A inteligência artificial do seu parceiro não dá conta do recado.



Mario & Luigi Superstar Saga

Para rir até cair

Diálogo surreal:

" — Olha, é o Mario... Ele está de roupa verde.

— Não é o Mario, seu burro. É o irmão dele.

— O irmão do Mario? Como ele se chama?

— Hmmm... Mario Verde."

Quem nunca sonhou em ver uma cena dessas? Afinal, o lado "Bros" dos games do Mario nunca foi bem explorada. Luigi, quando aparecia, sempre era tratado como clone do irmão famoso. Ele não o ajudava, pelo contrário: a dupla parecia concorrer para ver quem salvaria a princesa primeiro. Finalmente, o pessoal da Nintendo resolveu fazer valer o amor fraternal e lança agora **Mario & Luigi: Superstar Saga**.

No game, você controla Mario e Luigi ao mesmo tempo. "Ah, então vou trocar de um para outro o tempo todo?", você se pergunta. Não. Você controlará ambos ao mesmo tempo. A idéia é inovadora. Mario e Luigi andam juntos, fila. Você controla o líder, e o outro o seguirá. Com um simples toque no botão Start, você pode alternar entre um e outro. Com o B, você realiza todas as ações de Luigi. Com o A, as do Mario. Dessa forma, você deve realizar o trabalho em conjunto com os dois irmãos para resolver puzzles ou encarar os combates.



Por falar em combates, o sistema é todo baseado no de **Paper Mario**, do N64. Não há batalhas aleatórias. Os inimigos estão na tela e você pode atingi-los com saltos para ganhar vantagens antes mesmo de entrar na tela de batalha. Você deve escolher seus ataques (seja com saltos, seja com marretadas) e pressionar os botões no instante em que o golpe atingir, para causar mais dano. Você pode ainda fazer com que Mario e Luigi ataquem juntos, usando os Brother Points e pressionando os botões A e B no momento correto. Toda essa interação nos combates não vai deixar as batalhas caírem na monotonia.

Escracho ao máximo

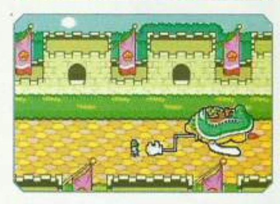
Mas o ponto máximo de **Mario & Luigi** é o fato de ele ser engraçado. Logo de início, você vê o grande rei Bowser afirmando que só está ajudando nossos heróis para poder raptar a princesa novamente. Notará também que todo o reino cogumelo e os auxiliares Koopa chamam Luigi de "Mario Verde", porque não sabem o nome do coitado. E tudo isso em mais de 30 horas de aventuras hilárias e com visual extremamente animado. Enfim, **Mario & Luigi** não é para ser levado a sério em momento algum. Não tenta ser um game arrasa-quarteirões, mas um jogo descontraído, feito para você passar o tempo e não rir a cada instante com cada piada. Fã dos irmãos bigodudos, ou fã de RPG, você irá amar este jogo.



Eric Araki











Produtora: Nintendo
Desenvol.: Nintendo
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1

Não há defeitos. O problema fica por conta da falta de replay: depois de terminar, vai direto para a gaveta. Uma pena.



The Lord of the Rings: Return of the King

Matar, matar e matar até não poder mais

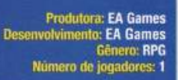
No final de 2003, o último capítulo da trilogia **O Senhor dos Anéis** chega às telonas. O mesmo acontece na telinha do GBA. **Return of the King** traz Frodo e seus companheiros lutando contra as forças de Sauron, logo após os acontecimentos finais de **The Two Towers**. O jogo lembra muito **Diablo** (RPG conhecido pelos jogadores veteranos de PC), já que você explora o cenário enquanto destroça os inimigos e adquire itens e grana. Também é possível desenvolver habilidades especiais à medida que avança nos níveis. O game tem lutas o tempo todo, e cada herói ataca de um jeito. Gimli, por exemplo, fatia tudo com seu machado, enquanto Legolas abusa da sua pontaria com o arco-e-flecha. Os gráficos são bem trabalhados, com diversos detalhes minuciosos. As músicas são parecidas com as do filme e remetem ao clima épico dos livros de Tolkien. Pelo baixo número de botões, os controles são um pouco confusos, mas o que faz falta mesmo é um mapa dos cenários. E ainda há as opções de Multiplayer (com um amigo que tenha o jogo) e conexão com a versão de Cube (para transferir informações).

JP Nogueira



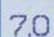






Produtora: EA Games
Desenvolvimento: EA Games
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1

Matar e pilhar com evolução dos personagens. Você vai passar horas bem divertidas nisso.



RPG = GBA

Relembre o que saiu de melhor (e pior) para o console

Desde o lançamento do GBA, foram lançados mais de 200 RPGs para o portátil, entre remakes, Action-RPGs e RPGs estratégicos. Para provar como o 32-bit da Nintendo é a nova casa desse aclamado gênero, relembramos alguns desses games e as notas dadas pelos analistas da **Nintendo World**. Confira só!

Nome do game	Nota	Publicado na NW	Frase
Breath of Fire	7,0	#42	"Pode não estar reformulado, mas é superior à versão do Super NES."
Breath of Fire II	7,4	#45	"Foi o precursor de toda uma onda de enredos complexos. Estava à frente de seu tempo."
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku	5,4	#46	"Quem não tem afinidade com o estilo pode passar longe desse jogo."
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II	8,0	#59	"É um bom jogo para qualquer tipo de jogador, mas foi feito sob medida para os fãs da série."
Final Fantasy Tactics Advance	9,0	#61	"Este é daqueles que você deve comprar duas cópias: uma para jogar, e outra para colocar em uma moldura."
Fire Emblem	9,0	#63	"Você não vai querer mais largar."
Golden Sun	8,6	#40	"Os gráficos seguem o padrão da série. O enredo é interessantíssimo e os efeitos são de cair o queixo..."
Golden Sun: The Lost Age	8,3	#57	"A aventura tem mais de 40 horas de jogo e um grande segredo a ser revelado."
Lunar Legend	8,1	#54	"Descubra por que a história de **Lunar** se tornou uma lenda entre os RPGs."
Mega Man Battle Network	8,0	#33	"Os gráficos estão em harmonia com a série e as músicas não fazem feio."
Mega Man Battle Network 2	7,8	#47	"...mudou muito pouco em relação ao anterior."
Mega Man Battle Network 3	9,5	#60	"esta segue a política do 'em time que está ganhando não se mexe'."
Pokémon Ruby & Sapphire Version	8,0	#56	"**Ruby & Sapphire** dão pano para manga para Pokémon render por pelo menos mais um ano."
Shining Soul	3,0	#62	A história se resume a 'matar e pilhar', o que torna o jogo extremamente cansativo."
Tactics Ogre: The Knight of Lodis	9,1	#46	"Este é um joguinho que entra fácil na lista dos imperdíveis."



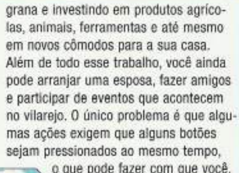
Harvest Moon: Friends of Mineral Town

Produtora: Natsume
Desenvolvimento: Natsume
Gênero: Estratégia
Número de jogadores: 1

Existe coisa mas divertida que tocar uma fazenda e encarar a vida no campo com apenas alguns trocados? Pois é exatamente isso o que você vai fazer no primeiro exemplar da série **Harvest Moon** no GBA.

Você controla um rapaz que acaba de herdar uma fazenda em crise e precisa recuperá-la, administrando a grana e investindo em produtos agrícolas, animais, ferramentas e até mesmo em novos cômodos para a sua casa. Além de todo esse trabalho, você ainda pode arranjar uma esposa, fazer amigos e participar de eventos que acontecem no vilarejo. O único problema é que algumas ações exigem que alguns botões sejam pressionados ao mesmo tempo, o que pode fazer com que você, por engano, desça a enxada no seu carneirinho...

Juliana Fernandes





Era o que faltava para você acabar com o estoque de pilhas da sua casa... **8.5**

DemiKids

Produtora: Atlus
Desenvolvimento: Atlus
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1 a 2



Quem é fã de RPG sabe diferenciar um jogo feito para público japonês de outro feito para o Ocidente. **DemiKids** se enquadra na primeira categoria, com muitos diálogos, menus e uma trama complexa. Tudo começa após a descoberta de um livro sobre demônios. Você joga como Akira (na versão Dark) ou Jin (Light) para resgatar uma amiga vinda do mundo onde vivem essas criaturas. Há uma fenda temporal que ameaça o ciclo de luz que rege a vida.

O destaque são as músicas, que lembram trilha sonora de anime. Pena que o resto dos efeitos sonoros seja fraco. Há uma carência grande de animações, o que desanima depois de algumas batalhas. Só escapam os desenhos de personagens, além de uns poucos cenários.

JP Nogueira

A trama é interessante, mas o resto é bem medíocre.



Tony Hawk's Underground

Produtora: Activision
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 2

Depois de tantos **Tony Hawk's** no GBA, a Activision e a Vicarious Visions conseguiram o que parecia impossível: manter a série interessante no pequeno portátil, mesmo com as mudanças radicais que as versões para GameCube trouxeram. Aqui você também é a estrela do jogo, vivendo um skatista em início de carreira lutando para vencer na vida sobre sua prancha com rodas. Seu principal desafio é cumprir missões pelos dez parques disponíveis, encontrando os skatistas profissionais pelo caminho (são 17), batalhando por patrocínios, grana e respeito. No quesito jogabilidade, nada muito diferente das versões anteriores, com os cenários em "falso 3D" bem realistas e convincentes. E tudo se encaixa perfeitamente na maior novidade de **THUG**: o fato de você poder deixar seu skate e andar a pé pelas fases, escalando muros, obstáculos e chegando a pontos onde não dá para andar de skate. Dá até para fazer combos enormes, unindo manobras com uma pequena "caminhada" (uma manobra nova chamada run out). E para completar, o game é tão absurdamente completo e longo, que até traz de volta algumas fases clássicas de antigos Tony Hawk's, como o Hangar de **THPS 2**. Para os veteranos da série, **THUG** no GBA é uma experiência recompensadora e com muita coisa nova a ser explorada. E para quem não conhece a série... ah, demorou, né?

Renato Viliegas









É Tony Hawk, sensacional até no pequeno GBA. Não é preciso dizer muito mais do que isso.




CARTOON NETWORK
CartoonNetwork.com.br
Sem dúvida, o melhor lugar para cartoons.

Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella

Gosto não se discute?

Amar ou não Mario Kart, eis a questão

E aí, Trivas? Quer dizer então que você adorou **Mario Kart: Double Dash!!**?

Pô... e como adorei, meu velho! É diversão pura!

Mas você jogou bastante tempo sozinho? Jogar com um monte de gente é uma coisa... brincar sozinho é outra. Joguei duas horas sozinho e perdeu a graça no mesmo dia!

Mas, peraí! Aposto que você já jogou todas as versões possíveis e imagináveis de **Mario Kart**. Já devia ter se acostumado a isso, cara. Esse é o típico game que não funciona bem quando jogado sozinho. Se estiver jogando contra o computador, de quem você vai dar risada depois de encolher o adversário com um raio? Não que eu esteja falando que **Double Dash!!** é um lixo para jogar sozinho, mas amigos são acessórios indispensáveis aqui. Quer que eu indique algum site na internet para você encontrar alguém para jogar com você? He, he, he...

Mas não deveria ser assim, concorda? **Mario Kart** é uma série cheia de desafios, baseada no jogo individual, na habilidade do jogador.... agora, virou uma espécie de **Mario Party** sobre rodas. O jogo sozinho é fácil demais. Só tem graça se jogado em galera.
E quando não há galera? O que fazer?

Discordo de você. Acho que tem que ser assim mesmo. Poucos jogos são tão divertidos em Multiplayer. E também discordo quando você diz que esta série sempre foi baseada na habilidade. Pô, nunca foi preciso ser muito fera para terminar qualquer **Mario Kart**. E até acho que isso é feito de propósito para que você tenha tudo aberto para se divertir a valer no Multiplayer. O que fazer quando a galera não está por perto? Jogue um game de corrida mais realista e difícil. **Need for Speed**, por exemplo.

A gente não vai concordar nisso mesmo, deixa para lá. **Mario Kart** ficou devendo. A Nintendo levou muito a sério a idéia de simplificar seus games e acabou prejudicando os jogadores das antigas. Pode falar, você esperava mais desafio em **Mario Kart**. Você terminou o jogo em um dia! Agora só tem graça se os seus amigos visitarem você todo dia, e isso não vai acontecer.

Ainda bem que eles não vão me visitar todo dia. Não quero um bando de vagabundos tomando minha cerveja, arrotando na sala e colocando os pés sujos no meu sofá!
Mas eu não fiquei decepcionado com o game, não. Sinceridade. Aquilo que eu esperava, ele conseguiu proporcionar: um motivo para tirar onda com a cara de todo mundo aqui da redação. Afinal, posso tomar lavada em outros jogos, mas sou rei de **Double Dash!!**, pode admitir!

Não força! De mim, você só ganhou uma ou duas vezes, no máximo... Pelo menos este game fez ressurgir aquele clima de competitividade por aqui, né? Fazia tempo que não rolava um jogo assim, para empolgavar todo mundo e formar filas no joystick, o pessoal berrando e dando risada. Era assim antigamente, mas, hoje, videogame virou uma experiência muito individual. Muito "meu mundinho".

Seu pilantra! Uma ou duas mil vezes, você quer dizer! Tudo bem que você também ganhou algumas vezes de mim e comemorou feito um alucinado! Mas você come muita poeira quando eu estou na pista, meu caro e lento Rocha.

Lento? Falou, então. Topa mais uma? 150cc no Yoshi Circuit. Agora. Só você e eu. E quem perder paga o almoço de amanhã.

Oba! É agora que eu almoço de graça! Vai preparando a carteira!

TOP 5

Certos jogos mereciam modos Multiplayer diferentes. Bolamos novas maneiras de jogar em galera em cinco games que adoramos:

1 GoldenEye 007
Quatro jogadores (cada um com uma versão de James Bond) disputam quem bebe mais doses de martini em um curto período de tempo.

2 Pokémon Stadium
Posicionados em uma arena, dois Pokémon devem se xingar (cada um em seu idioma). Perde aquele que ficar rouco primeiro.

3 Mario Party
Que festa é essa que não tem guerra de comida? E competições de arroto e cuspe a distância? Esses caras não sabem mesmo festejar...

4 Alone in the Dark
Você no escurinho. Seus amigos no escurinho. Ninguém enxerga nada. Quem fizer... ah, sei lá. Talvez essa não seja uma boa idéia...

5 Mario Kart
Todos os pilotos correm a pé (mas então por que o Kart do título?) escorregando em bananas e passando a tesoura nas calças uns dos outros.